GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

04/05 Ausgabe 96 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

BER 30 SPIELE IM TEST!

STAR FOX ASSAULT

-SEITEN-TEST: So gut wie die egendären Vorgänger?

KILLER7

BRANDHEISS: Erste Angespielt-Eindrücke zum Action-Kracher!

AB 11. MÄRZ ENDLICH IN EUROPA

NINTENDO DS

DIE STARTSPIELE IM TEST: Super Mario 64 DS, Wario Ware Touched!, Project Rub, Rayman DS, Polarium, Spider-Man 2, Robots, The URBZ und weitere!

IN EUROPA UNGESCHNITTEN?
RESIDENT EVIL 4
AUF ACHT SEITEN: PAL-Test und Teil 1 der Komplettlösung

EXKLUSIV FÜR NINTENDO DS
YOSHI'S TOUCH & GO
GETESTET: Genial innovativer Jump&Run-Spaß für unterwegs!

4 194373 903306 04

EDITORIAL

ENDLICH IST ES SO WEIT!

NINTENDO DS

AB 11. MÄRZ FÜR 149 EURO ERHÄLTLICH!

11. MÄRZ: FRÜHSTART FÜR NINTENDO!
Für treue N-ZONE-Leser ist es sicherlich keine Überraschung, dass der Nintendo DS bereits am 11. März in Europa erscheinen wird. Schließlich tippten wir bereits in der letzten N-ZONE (die eine Woche vor der finalen Enthüllung in Paris in Druck gegangen war) auf Anfang März als Veröffentlichungsdatum. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt mit 149 Euro zudem auch nur geringfügig über unserer Einschätzung von 120 bis 140 Euro. Tatsächlich erwarten wir sogar, dass eine der großen Elektronik-Ketten sogar die unverbindliche Preisempfehlung unterschreiten wird – womit man dann für 130 bis 140 Euro einen Nintendo DS erwerben könnte. Skeptiker, die an dieser Stelle noch auf die möglicherweise ziemlich zeitnahe Veröffentlichung der Sony PSP verweisen wollen, dürfen beruhigt sein. Die Qual der Wahl zwischen verschiedenen Handheld-Konsolen wird man wohl nicht so schnell haben. Denn Sony hat mittlerweile bekannt gegeben, dass die Sony PSP „im ersten Halbjahr" erscheinen wird – und definitiv nicht im März. Alles spricht dafür, sich ausgiebig dem Nintendo DS mit seiner innovativen Touch-Screen-Technik zu widmen. Wir können die Konsole Nintendo-Fans nur wärmstens empfehlen.

18. MÄRZ: ES GEHT WEITER!
Wer sich für Handheld-Konsolen so gar nicht begeistern kann, wird eine Woche später bestens bedient. Und zwar mit der PAL-Version *Resident Evil 4*, die sich kein GameCube-Besitzer entgehen lassen darf, es sei denn, er ist für Shooter-Games in keiner Weise zu begeistern. Und selbst die sollten vielleicht einmal von ihren Prinzipien abweichen, denn *Resident Evil 4* ist ganz klar eines der eindrucksvollsten und spannendsten GameCube-Spiele aller Zeiten. Viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

11.03.05 & 18.03.05
Diese beiden Termine hat die Redaktion in ihrem Kalender fett markiert – kein Wunder, oder?

Oben von links nach rechts:
Udo Crnjak (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Sascha Dowidat (Redaktion)

Unten von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 04/2005

NEWS

10 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

12 Interview mit Dr. Bernd Fakesch
80 Backstage bei Nintendo

RUBRIKEN

21, 65, 77, 94 Abonnenten-Werbung
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
16 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

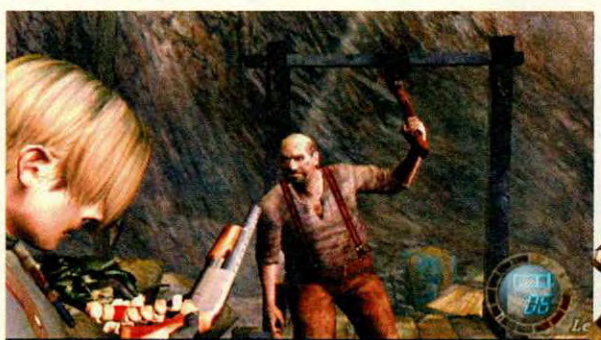
Asphalt Urban GT ... 56
Banjo Pilot ... 61
Bomberman DS ... 11
Catch! Touch! Yoshi! ... 70
Dead to Rights ... 26
Dragon Booster ... 64
FIFA Street ... 29
Grand Theft Auto Advance ... 82
Gyakuten Saiban ... 64
Killer 7 ... 14
Lemony Snicket – Rätselhafte Ereignisse ... 27, 60
Metroid Prime 2: Echoes ... 88
Monopoly ... 29
Mr. Driller: Drill Spirits ... 27
Mr. Pac-Man: Maze Madness ... 27
NBA Street V3 ... 38
Need for Speed Underground 2 ... 11
Payback ... 26
Ping Pals ... 27
Pokémon Dash ... 28
Polarium ... 52
Premier Manager 2004-2005 ... 29
Project Rub ... 48, 83
Racing Gear Advance ... 28
Rayman DS ... 50
Resident Evil 4 ... 30, 84
Retro Atari Classics ... 64
Robots ... 59
R-Type 3: The Third Lightning ... 26
Spider-Man 2 ... 58
Sprung ... 27
SSX Tricky ... 83
Street Jam Basketball ... 29
Super Mario 64 DS ... 40
Tak 2: Der Stab der Träume ... 34
The Simpsons: Hit & Run ... 83
The URBZ: Sims in the City ... 57
Tiger Woods PGA Tour 2005 ... 29, 82
UEFA Champions League 2004-2005 ... 39
Wario Ware Touched! ... 44
Wings ... 26
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen ... 83
Zelda: Four Swords Adventures ... 83
Zoo Keeper ... 54

Der General Manager von Nintendo Deutschland hat sich unseren Fragen zum DS im großen Interview gestellt.

REPORTAGE 12 DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

TEST 30 RESIDENT EVIL 4

Das Horror-Meisterwerk bahnt sich seinen Weg nach Europa. Wir haben den PAL-Test.



TEST 40 SUPER MARIO 64 DS

Der beste Titel im Start-Line-Up des Nintendo DS.

TEST 44 WARIO WARE TOUCHED!

Spiele über Spiele. Wario macht auch auf dem DS mächtig Laune.

TEST 66 STAR FOX ASSAULT

Kann das Spiel den hohen Ansprüchen der Fans gerecht werden?

VORSCHAU

GAMECUBE

14 Killer 7
Erste Spieleindrücke

TEST

GAMECUBE

29 FIFA Street
27 Lemony Snicket – Rätselhafte Ereignisse
38 NBA Street V3
30 Resident Evil 4
66 Star Fox Assault
34 Tak 2: Der Stab der Träume
39 UEFA Champions League 2004-2005

NINTENDO DS

56 Asphalt Urban GT
70 Catch! Touch! Yoshi!
27 Mr. Driller: Drill Spirits
27 Ping Pals
28 Pokémon Dash
52 Polarium
48 Project Rub
50 Rayman DS
59 Robots
58 Spider-Man 2
27 Sprung
40 Super Mario 64 DS
57 The URBZ: Sims in the City
29 Tiger Woods PGA Tour 2005
44 Wario Ware Touched!
54 Zoo Keeper

GAME BOY ADVANCE

61 Banjo Pilot
26 Dead to Rights
60 Lemony Snicket – Rätselhafte Ereignisse
29 Monopoly
27 Mr. Pac-Man: Maze Madness
26 Payback
29 Premier Manager 2004-2005
28 Racing Gear Advance
26 R-Type 3: The Third Lightning
29 Street Jam Basketball
26 Wings

KOMPLETTLÖSUNG

88 Metroid Prime 2: Echoes
84 Resident Evil 4

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 SSX Tricky
83 The Simpsons: Hit & Run
83 Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen
83 Zelda: Four Swords Adventures

NINTENDO DS

83 Project Rub
82 Tiger Woods PGA Tour 2005

GAME BOY ADVANCE

82 Grand Theft Auto Advance

NEWS

SATORU IWATA Der Nintendo-Präsident flog extra für die Pressekonferenz aus Japan ein.

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. RESIDENT EVIL 4
Das GameCube-Meisterwerk erscheint endlich in Europa.

2. POLARIUM
Der innovative Geschicklichkeitsspaß ist ein echter Geheimtipp.

3. BOMBIGE MONATE
Im März und April erscheinen extrem viele erstklassige Spiele.

4. DER GEIST LEBT
StarCraft: Ghost soll laut Blizzard definitiv noch erscheinen.

5. PROJECT RUB
Segas Debüt-Titel für den DS zeigt, was das Handheld kann.

Flops

1. FALSCHES MANAGEMENT
Die Gurke des Monats geht an *Premier Manager 2004-2005*.

2. SINNFREI
Ping Pals für den DS ist so unnötig wie Eis für Eskimos.

3. SCHWACHER KICK
FIFA Street wird den hohen Erwartungen nicht gerecht.

4. SCHLIESSUNGSWELLE?
Eidos und Atari machen Entwicklungsstudios dicht.

5. WETTSKANDAL
Der Fall Hoyzer schockiert die Fußballfans in der Redaktion.

Nintendo gibt DS-Start bekannt

HANDHELD **Endlich: Der DS erscheint am 11. März für 149 Euro.**

Auf einer Pressekonferenz Ende Januar hat Nintendo endlich die finalen Details zum Europastart des Nintendo DS bekannt gegeben. Demnach wird die neue Konsole hierzulande am 11. März für 149 Euro veröffentlicht werden. Es wird zwei Preisempfehlungen für Spiele geben: € 39,99 und € 29,99. Zum Start des Nintendo DS werden 15 Spiele veröffentlicht, 14 davon konnten wir bereits in dieser Ausgabe testen. Einige unserer Testmuster trafen allerdings erst sehr spät ein, sodass wir teilweise noch auf Screenshots der US- und Japan-Fassungen zurückgreifen mussten. *Polarium* ist übrigens der einzige Titel, der zum DS-Start zu einem Preis von € 29,99 veröffentlicht wird. Den DS-Start wird Nintendo mit einem Marketing-Budget von 35 Millionen Euro unterstützen – das ist eine der höchsten Summen, die Nintendo jemals bei einem Konsolenstart investiert hat. Darüber hinaus präsentierte Nintendo auch das erste Mal eine spielbare Version von *Mario Kart DS*. Dazu holte Nintendo anwesende Journalisten auf die Bühne, um eine Achtspieler-Session zu demonstrieren. Der Titel machte bereits einen guten Eindruck, auch wenn die präsentierte Strecke nur wenig Rückschlüsse auf das Spiel zuließ. *Mario Kart DS* soll am 1. Mai in den USA erscheinen. Wir halten euch auf dem Laufenden. **(fs)**

PREMIERE Nintendo demonstrierte Mario Kart DS.

AUFSCHLUSSREICH Anzocken nach der Pressekonferenz.

N-ZONE NEWSTICKER

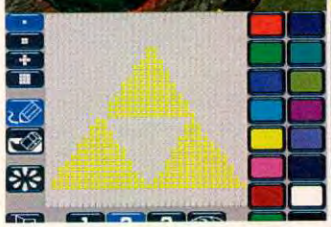
+++ SCHOCKIERENDES BUNDLE Wie Nintendo in einer Pressemeldung mitteilte, wird man ab dem 18. März ein spezielles *Resident Evil 4*-Bundle für 129 Euro anbieten. Inhalt ist ein optisch an *Resident Evil 4* angepasster GameCube sowie *Resident Evil 4*. **+++ UBISOFT LÄSST ES KRACHEN** Neben den Titeln *Rayman DS* und *Asphalt Urban GT*, welche zum DS-Start erscheinen, wird Ubisoft in diesem Jahr außerdem *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Star Wars: Revenge of the Sith* und *King Kong* für den Nintendo DS veröffentlichen. **+++ CUP DER BESTEN** Die im letzten Jahr unter dem Namen Best Players Cup mit großem Erfolg eingeführte Zockolympiade geht in die nächste Runde. Am 23. und 24. April kämpfen Spieler in sieben Spielen um den Sieg, unter anderem in *Mario Kart: Double Dash!!*. Mehr Infos zu dieser Veranstaltung unter www.best-players-cup.de und in der nächsten N-ZONE. **+++ BEKANNTE SPRECHER FÜR BATMAN** Electronic Arts gab bekannt, dass man alle wichtigen Schauspie-

Need for Speed Underground 2

RENNSPIEL Der Racer düst mit Vollgas auf den Nintendo DS.

Bereits am 6. Mai dürft ihr auch auf dem Nintendo DS in getunten PS-Boliden Platz nehmen und um die Pisten heizen. Dabei möchte EA den Nintendo DS optimal ausnutzen. Die Grafik ist in aufwendigem 3D gehalten und soll dank 60 Bildern in der Sekunde extrem flüssig über das Display flutschen. Der Touchscreen wird dabei zum Zünden von Nitros oder als Kartenbildschirm genutzt. Außerdem könnt ihr auf dem Touchscreen eigene Motive zeichnen und diese anschließend auf eure Autos pappen. Außerdem werden die Entwickler vollen Gebrauch von den WLAN-Fähigkeiten des DS machen, sodass ihr euch spannende Duelle mit euren Freunden liefern könnt. **(fs)**

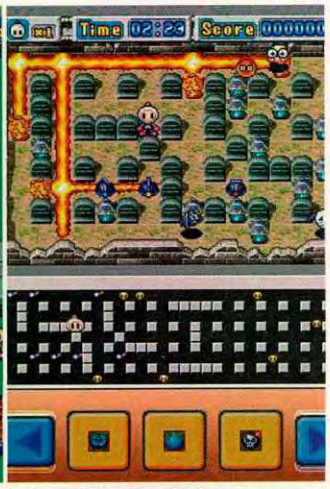
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 6. Mai



LACKIERERE! Auf dem Touchscreen zeichnet ihr eure eigenen Motive.

PRAKTISCH Auf dem unteren Bildschirm wird entweder eine Karte angezeigt oder

GROSSE SPIELWIESE Das Spielfeld erstreckt sich über beide Bildschirme.



GRABSCHÄNDER Nicht mal der Friedhof ist vor Bomberman sicher

Bomberman DS

ACTION Die Rückkehr des ultimativen Mehrspieler-Spektakels

Wie Ubisoft in einer Pressemeldung bekannt gab, wird im Sommer Hudson Softs beliebte *Bomberman*-Serie hierzulande für den Nintendo DS veröffentlicht. Das Spielprinzip bleibt identisch. Als einer von mehreren Bombermen versucht ihr, durch das Legen von Bomben die weiteren Bombermänner vom Bildschirm zu pusten. Der letzte Bombenmann, der übrig bleibt, gewinnt. Die Entwickler wollen die beiden Bildschirme des DS sinnvoll ausnutzen. So gibt es Spielfelder, die sich über beide Bildschirme erstrecken. Über die WLAN-Fähigkeiten soll es problemlos möglich sein, zu acht gleichzeitig zu spielen. Zahlreiche Items wie eine Reichweitenerweiterung für die Bomben oder die Fähigkeit, mehr Bomben gleichzeitig zu legen, sowie die fiesen Krankheiten werden wieder mit von der Partie sein. **(fs)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Sommer 2005

N-ZONE **GEWINNSPIEL**

TimeSplitters-Future-Perfect-Gewinnspiel

Pünktlich zur Veröffentlichung von *TimeSplitters Future Perfect* am 24. März veranstalten wir in Kooperation mit Electronic Arts ein Gewinnspiel. Der tolle Ego-Shooter staubte in der vergangenen N-ZONE 87 Prozent für den Einzelspieler-Modus und sogar 90 Prozent für den Mehrspieler-Modus ab.

ZU GEWINNEN GIBT ES:

2x TimeSplitters Future Perfect für den GameCube

10x TimeSplitters Future Perfect T-Shirts

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 9 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 9 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12 SMS
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 9 Name
Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 6. April 2005

ler des kommenden Action-Films für die Synchronisation des gleichnamigen Spiels gewinnen konnte, darunter Christian Bale, Michael Caine und Liam Neeson. **+++ UNGLAUBLICH** *The Incredibles* geht in die zweite Runde. Nach einer aktuellen Releaseliste des Publishers THQ soll der Titel im November für alle Konsolen und den PC erscheinen. **+++ VON FANS FÜR FANS** Die Nintendo-Convention NCON findet eine Fortsetzung. Vom 15. bis 17. April werden bis zu 150 Besucher in Bad Münstereifel in der Nähe von Köln/Bonn zum gemeinsamen Zocken erwartet. Weitere Infos findet ihr unter www.ncon.org. **+++ GESTRICHEN** Der Mehrspieler-Modus „Eskorte" ist aus nicht näher genannten Gründen in der Verkaufsversion von *TimeSplitters Future Perfect* nicht mehr enthalten. Dies bestätigte EA auf unsere Anfrage. An der Mehrspieler-Wertung von 90 Prozent ändert dies jedoch nichts. **+++ ARCADE-NEWS** Namco hat in Zusammenarbeit mit Nintendo einen *Mario Kart*-Titel für die Spielhalle angekündigt. Mehr dazu in der nächsten N-ZONE. **+++ SPONTANE ENTSCHEIDUNG** Wie Nintendo bekannt gab, wird der Titel Street Racing Syndicate für den GameCube von Namco kurzfristig am 4. März erscheinen. Leider erhielten wir die Testversion erst nach Redaktionsschluss, sodass wir euch einen Test erst in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

Die Zukunft der Videospiele

Der Managing Director von Nintendo Deutschland im großen Interview

Freitag, der 11. Februar 2005, es ist 11:07 Uhr. Dr. Bernd Fakesch, der General Manager von Nintendo Deutschland, begrüßt uns gut gelaunt in einem Meeting-Raum im Nintendo-of-Europe-Hauptquartier in Großostheim. Pünktlich zum Start des Nintendo DS haben wir um ein Interview gebeten.

N-ZONE ***Warum hat Nintendo beim DS auf zwei Bildschirme, einen Touchscreen und das Mikrofon gesetzt?***

Dr. Bernd Fakesch: Unser Ziel war es von Anfang an, ein komplett neues Gerät zu entwickeln, das alle herkömmlichen Systeme hinter sich lässt und die Verwirklichung ganz neuer Spielideen ermöglicht. Wir wollen mehr Spielspaß erzeugen und neue Zielgruppen für das Videospiel gewinnen. Besonders der einfach zu bedienende Touchscreen erlaubt auch jemandem, der noch nie mit Videospielen zu tun hatte, sofort loszulegen, zu spielen und Spaß zu haben. Dank der beiden Bildschirme haben die Spieler zudem eine bessere Übersicht über das Spielgeschehen. Über das Mikrofon lässt sich ein Spiel jetzt sogar per „Zuruf" steuern. All das erlaubt den Spielern, sehr viel einfacher, schneller und auf bisher nicht gekannte Weise ins Geschehen einzugreifen. Wir sind davon überzeugt, dass Menschen, die noch nie einen Controller oder ein „nur" über Buttons steuerbares Handheld in der Hand hatten, über den Touchscreen und das Mikrofon leichter in die Welt der Videospiele eintauchen können.

INTERESSANT Dr. Bernd Fakesch demonstriert die neuen DS-Stationen für den Handel.

N-ZONE ***Auch der GameCube-Nachfolger Nintendo Revolution soll einzigartige Möglichkeiten bieten. Ist das Teil einer neuen Nintendo-Strategie?***

Dr. B. Fakesch: Ganz im Gegenteil: Das ist die ursprüngliche Nintendo-Strategie in Reinform! Wir haben neue Spielsysteme immer nur dann eingeführt, wenn wir den Spielern damit etwas qualitativ völlig Neues anbieten konnten. Die Entwicklungssprünge waren mal größer, mal kleiner, aber sie haben sich für die Gamer immer in einem Plus an Spielspaß ausgedrückt. Gehen Sie mal davon aus, dass der Qualitätssprung bei Nintendo Revolution sehr groß sein wird. Technische Details wollen wir zurzeit natürlich noch nicht verraten. Lassen Sie sich einfach überraschen!

N-ZONE ***Einige Drittherstellers-Titel machen nur in geringem Umfang Gebrauch von den besonderen Fähigkeiten des DS. Muss man befürchten, dass nur die Nintendo-eigenen Titel den DS richtig ausnutzen werden?***

Dr. B. Fakesch: Das sehe ich überhaupt nicht. Fast alle 15 Titel, die in Deutschland zusammen mit dem Nintendo DS an den Start gehen, unterstützen

ENERGISCH Dr. Bernd Fakesch im Gespräch mit Fabian Sluga.

METROID PRIME 2 Geniales Spiel, aber waren die Verkäufe okay?

zumindest den Touchscreen, der ja das Schlüssel-Feature für die neuartigen Spielmöglichkeiten ist. Sowohl wir als auch die anderen Entwickler haben ein starkes Interesse daran, zu zeigen, was man mit dem Nintendo DS alles machen kann. Und ich bin sicher, dass viele der 120 Titel, die sich zurzeit noch in der Entwicklung befinden, diese neuen Möglichkeiten umfassend und innovativ nutzen werden. Sie werden mit interessanten Ideen aufwarten und uns alle noch ziemlich überraschen.

N-ZONE *In den USA und in Japan sind in den letzten Wochen nur eine Hand voll Titel für den Nintendo DS erschienen. Braucht Nintendo nicht kontinuierlichen Spiele-Nachschub? Wären die Verkaufszahlen, auch im Vergleich zu Sonys PSP in Japan, nicht möglicherweise noch beeindruckender gewesen, wenn man mehr Spiele veröffentlicht hätte?*

Dr. B. Fakesch: Wir haben in den USA und Japan innerhalb weniger Wochen drei Millionen Nintendo-DS-Konsolen durchverkauft! Das ist ein fulminanter Start und wir haben nicht den geringsten Anlass, über irgendetwas traurig zu sein. In Deutschland und Europa werden wir diesen Erfolg mit Sicherheit wiederholen. Denn wir gehen hier nicht mit einer, sondern gleich mit drei Hand voll Spielen an den Start – wenn ich Ihren Ausdruck mal übernehmen darf. Insgesamt sind es 15 innovative Titel. Von den 120 weiteren, die derzeit noch bei uns und den Publishern in der Pipeline sind, kommt eine große Anzahl noch 2005 heraus. Ich finde, das ist ein Software-Lineup, das uns erst einmal jemand nachmachen soll.

N-ZONE *Nintendo hat betont, mit dem DS insbesondere auch weibliche Spieler ansprechen zu wollen.*

Dr. B. Fakesch: Ja, wir gehen davon aus, dass der Nintendo DS sehr viel mehr Menschen zum Videospiel bringen wird als andere Systeme, aber nicht nur Mädchen, sondern auch mehr Erwachsene, junge Männer und Frauen. Der Grund dafür ist ganz simpel: Der Nintendo DS ist zugleich einfacher und komplexer als jedes andere Spielgerät. Dank z. B. Touchscreen und Mikrofon ist er, wie schon gesagt, kinderleicht zu bedienen. Aber er ermöglicht dank genau dieser Features und seiner Technik-Power auch sehr viel komplexere Spielabläufe. Erwachsene und ausgebuffte Videospiel-Profis werden also gleichermaßen von ihm angesprochen wie Anfänger und Kids. Die neuen und kommenden Softwaretitel tragen dieser größeren Bandbreite an Möglichkeiten bereits Rechnung.

N-ZONE *Nintendo stand dem Thema Online-Gaming in der Vergangenheit eher skeptisch gegenüber. Hat sich an diesem Standpunkt etwas geändert?*

Dr. B. Fakesch: Nintendo steht dem Thema Online-Gaming prinzipiell sogar sehr offen gegenüber. Wir sind aber der Meinung, dass es auf diesem Gebiet bisher noch kein funktionierendes Geschäftsmodell gibt, das ein größeres Engagement rechtfertigen würde.

N-ZONE *Und Xbox Live?*

Dr. B. Fakesch: Wie gesagt: Wir halten den Markt des Online-Gaming noch nicht für wirklich reif, und zu Xbox Live befragen Sie am besten unsere Kollegen von Microsoft. Wir beobachten diesen Markt natürlich sehr genau und halten unseren Fuß in der Tür.

N-ZONE *In Anbetracht der 35-Millionen-Euro teuren DS-Start-Kampagne: Lässt Nintendo dem Marketing mehr Bedeutung zukommen als in der Vergangenheit?*

Dr. B. Fakesch: Nintendo hat seit jeher viel Geld ins Marketing gesteckt und die Wirkung lässt sich kaum unterschätzen. Laut neuester Studien kennen uns 90 Prozent aller Menschen, die als Käufer von Videospielen infrage kommen. Das ist eine ziemlich gigantische Zahl. Nach einer anderen Studie zum Weihnachtsgeschäft 2004 belegen die Spiele und Spielsysteme von Nintendo auf den Geschenke-Wunschlisten den dritten Platz, gleich nach den Produkten von Lego und Playmobil.

„Der Nintendo DS wird sehr viel mehr Menschen zum Videospiel bringen!"

N-ZONE *Aber einige Spieler halten Nintendo-Konsolen immer noch für Kinderkram.*

Dr. B. Fakesch: Tja, wer so denkt, versäumt viel Interessantes. Natürlich machen wir auch „Kinderkram", wie Sie sagen – und wir stehen dazu! Aber die Betonung liegt auf dem Wörtchen „auch". Denn wir verstehen uns als Anbieter von Spielen für die ganze Familie: von den Kids bis zu den älteren Jugendlichen und darüber hinaus. Das ist eine ungleich größere Bandbreite als alle anderen Anbieter sie abdecken. Wer sich da nur einen einzigen Aspekt, nämlich die Spiele für Kinder, herausgreift, hat nicht das ganze Bild im Blick.

N-ZONE *Einige Leute beschweren sich immer wieder, dass das Marketing von Nintendo nicht gut genug ist und dass sich die Spiele, gemessen an der Qualität, nicht gut verkaufen. Als Beispiel wäre hier Metroid Prime 2 zu nennen, das qualitativ einem Halo 2 sicher ebenbürtig war – der Microsoft-Titel hat sich trotzdem besser verkauft.*

Dr. B. Fakesch: Zum Marketing habe ich ja schon einiges gesagt. Ich denke, ein Etat mit einer Power von 35 Millionen Euro allein für den Europa-Start des Nintendo DS spricht für sich. *Metroid Prime 2: Echoes* gehörte im vergangenen Jahr immerhin zu den Top Ten der Nintendo-GameCube-Spiele und wird auch in Zukunft noch für stetige Umsätze sorgen. Wenn die Konkurrenz ihre Spiele ebenfalls so gut verkauft, dann ist das nur gut für unsere gesamte Branche. Wir sind in Sachen Videospiel nach wie vor Marktführer, wir sind der Innovationsführer und wir setzten immer wieder die Maßstäbe für die gesamte Branche. Der Nintendo DS ist dafür nur das jüngste Beispiel.

N-ZONE *Wir bedanken uns für das Interview und wünschen noch viel Erfolg für den Nintendo DS!*

Killer 7

Schräg, surreal, stilistisch verwegen – aber wie spielt sich Capcoms Avantgarde-Action-Aufreger eigentlich? Lest selbst!

Cel-Shading-Grafik mit harten Kontrasten, halsbrecherisch geschnittene Video-Trailer und eine haarsträubende Story um einen Helden mit multipler Persönlichkeit – ganz ehrlich, bisher hatten wir uns vor *Killer 7* fast schon ein wenig gefürchtet. Doch auf einer Presseveranstaltung in den USA bekamen wir erstmals eine spielbare Version von Capcoms abstrakt-gewalttätiger Action-Provokation zu Gesicht. Und die steckte voller Überraschungen.

SIEBEN TODSÜNDER

Der Weltfrieden war so lange eine schöne Sache, bis der Unterweltboss Kun Lan „Heaven's Smiles" („Himmelslächeln") genannte Kreaturen auf die Menschheit losließ. Diese anhänglichen Kerlchen pflegen ihren Opfern ganz nahe zu kommen, um dann mit unschönen Folgen zu explodieren. Die Erdenregierung beauftragt Harman Smith damit, Kun Lan und seine Höllenbrut zu beseitigen. Der scheinbar harmlose, an den Rollstuhl gefesselte, ältere Herr kann sich durch Willenskraft in sieben andere Charaktere verwandeln. Jede dieser Killer-Inkarnationen besitzt bestimmte Waffen und Spezialfähigkeiten.

Ihr könnt nicht nur zwischen den Spielfiguren wechseln, sondern diese auch in Rollenspielmanier aufbauen. Das von den Gegnern gesammelte Blut lässt sich zum einen zur Selbstheilung einsetzen – oder man verwandelt es in Plasma, mit dem sich wiederum vier Charaktereigenschaften (Stärke, Geschwindigkeit, Spezialtechniken, Zielgenauigkeit) ausbauen lassen.

ZIELWASSER UND BLUTSPENDER

Beim Herumnavigieren in den Levels seht ihr eure derzeitige Spielfigur von außen. Der Killer rennt so lange, bis er zu einer Kreuzung gelangt. Jetzt wählt ihr mit dem Analogstick, welcher der angezeigten Schauplätze als Nächstes angesteuert wird. Das sind natürlich keine konfliktfreien Spaziergänge, denn an den Heaven's Smiles herrscht kein Mangel. Bei Feindkontakt wird in die Egosicht gewechselt und ihr steuert ein Fadenkreuz, um mit der jeweiligen Waffe abzudrücken. Je schneller ein Gegner abserviert wird, desto mehr Blut „spendet" er dabei. Am besten schießt ihr auf die durch einen Farbfleck gekennzeichnete Schwachstelle, dann kann schon ein einziger Treffer genügen.

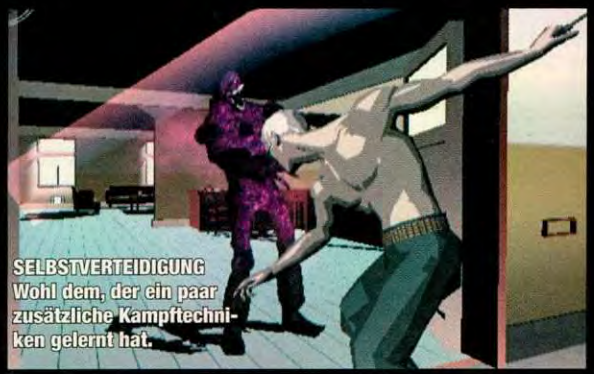
Anzahl und Taktiken der verschiedenen Gegnertypen sollen für Abwechslung sorgen. Jeder Killercharakter hat zudem andere Waffen und Vorzüge. Zum Beispiel kann der blinde Con Smith Geheimgänge erahnen, Kaede Smith mit Zielfernrohr an weit entfernte Gegner ranzoomen und Coyote Smith mit seiner Sprungkraft an sonst unerreichbare Stellen gelangen.

ES WIRD RÄTSELHAFT

Auf Spielfiguren-Sonderfähigkeiten sowie die im Inventar gesammelten Gegenstände

WUNDER PUNKT Ein Treffer an der richtigen Stelle erledigt den Gegner auf die Schnelle.

PERSÖNLICHKEITSSPALTUNG Dan Smith ist einer der sieben Charaktere, zwischen denen ihr wechselt.



SELBSTVERTEIDIGUNG Wohl dem, der ein paar zusätzliche Kampftechniken gelernt hat.

SPANNENDE AUSSICHTEN Story-Elemente sind ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses.

SCHNELLSCHUSS Wenn mehrere Smiles gleichzeitig angreifen, kann's hektisch werden.

kommt es bei der Lösung von Puzzles an. Typisches Beispiel aus einem uns vorgeführten Level: Beim Betreten eines Waschraums erhalten wir den Hinweis, dass eine der Toiletten keine Wasserzufuhr hat. Durch Einsatz des vorher erbeuteten Feuerrings aktiviert man die Sprinkleranlage, wodurch Wasser in den offenen Tank gelangt. Jetzt können wir spülen und gelangen dadurch an ein im Rohr steckendes Objekt, das später zum Öffnen eines Schlosses gebraucht wird.

Killer 7 ist aber mehr als die Summe seiner spielerischen Komponenten, dieser Titel hat einen einzigartigen Stil. Story und Grafik-Look wirken manchmal befremdlich, manchmal schockierend, aber sicherlich nicht langweilig. Die sechs Kapitel sollen uns die einzelnen Smith-Persönlichkeiten näher bringen – diverse Überraschungen im Laufe der Story nicht ausgeschlossen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

KILLER 7

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4

Internet: **www.killer7.com**

Spieler	Termin
1	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Endlich mal was ganz anderes: Ballert, rätselt und lernt dabei sieben irre Persönlichkeiten kennen."

INFO **INTERVIEW**

„Dieses Spiel ist nicht jedermanns Sache."

„Wir waren der Wiederholungen satt und wollten etwas Originelles machen", meint Hiroyuki Kobayashi zu *Killer 7*. Wir haben beim Leiter von Capcom Studio 4 nachgefragt.

N-ZONE *War es problematisch, die Balance zwischen künstlerischem Stil und Gameplay-Substanz hinzukriegen?*

Hiroyuki Kobayashi: Offen gestanden ja, wir fanden es schwierig, diese Art von Grafikstil und ungewöhnlicher Handlung mit dem Gameplay, den Puzzles und der Action in Einklang zu bringen. Gouichi Suda [der Regisseur von *Killer 7*] hatte all diese wunderbaren Ideen. Dann hieß es bei Capcom: „Oh, wir wollen aber dieses und jenes", und es ging hin und her. Einen Konsens zu finden, war mitunter schwierig. Das war vielleicht der Grund dafür, dass das Spiel so viel Zeit beansprucht hat. Aber ich denke, dass wir diese Balance letztendlich gut hinbekommen haben.

N-ZONE *Welches Spiel-Element ist bei Killer 7 Ihrer Meinung nach am wichtigsten?*

Hiroyuki Kobayashi: Wenn man die „Heaven's Smiles" bekämpft, geht es vor allem um Action; man muss die Steuerung meistern und die Gegner an den richtigen Stellen erwischen. Und ich erhoffe mir wirklich, dass die Spieler sich auf die Eigentümlichkeiten der einzelnen Charaktere konzentrieren: Wie diese in die Story passen, welche im Spielverlauf entwickelt und erweitert wird.

N-ZONE *Machen Sie sich Sorgen, dass Killer 7 für die breite Masse zu abgedreht sein könnte?*

Hiroyuki Kobayashi: Uns war von Anfang an klar, dass wir ein Spiel machen, das nicht jedermanns Sache sein wird. Die Leute, die *Killer 7* ansprechen wird, geben ihm wahrscheinlich zehn von zehn Punkten. Und diejenigen, die eher auf Titel wie *Mario Bros.* oder *Tiger Woods Golf* stehen, werden vielleicht sagen: „Nein, null!" Der Titel ist ähnlich polarisierend wie die Werke von Filmregisseur Quentin Tarantino: Die einen lieben seine Streifen über alles, die anderen hassen sie. (hl)

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda 2	7
2	2	Resident Evil 4	19
3	6	Star Fox Assault	15
4	3	Mario Party 6	5
5	WE	TimeSplitters Future Perfect	3
6	NEU	Batman Begins	1
7	9	Starcraft: Ghost	7
8	NEU	Tom Clancy' s Splinter Cell Chaos Theory	1
9	10	Nintendo Puzzle Collection	3
10	7	Viewtiful Joe 2	5

Zelda gibt den Platz an der Spitze wohl bis zum Erscheinen nicht mehr ab. *TimeSplitters* feiert einen Wiedereinstieg und *Batman Begins* sowie *Splinter Cell: Chaos Theory* steigen auf Platz sechs und acht neu ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *1080° Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Advance Wars: Under Fire	NGC
02	Banjo Pilot	GBA
03	Baten Kaitos	NGC
04	Batman Begins	NGC
05	Geist	NGC
06	Tom Clancy's Ghost Recon 2	NGC
07	Killer	NGC
08	Mario Party Advance	GBA
09	Mario Party 6	NGC
10	Madagascar	NGC
11	Nintendo Puzzle Collection	NGC
12	Resident Evil 4	NGC
13	StarCraft: Ghost	NGC
14	Star Fox Assault	NGC
15	Super Mario Kart DS	NDS
16	The Legend of Zelda 2	NGC
17	TimeSplitters Future Perfect	NGC
18	Tom Clancy's Splinter Cell CT	NGC
19	Viewtiful Joe 2	NGC
20	Yoshi's Touch & Go	NDS

LESER-CHARTS (SEITE 22)

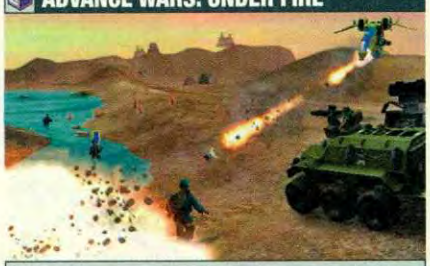
Nr.	Titel	System
01	1080° Avalanche	NGC
02	Call of Duty: Finest Hour	NGC
03	DHdR: Das dritte Zeitalter	NGC
04	Def Jam: Fight for NY	NGC
05	Donkey Kong Jungle Beat	NGC
06	Donkey Konga	NGC
07	FF: Crystal Chronicles	NGC
08	FIFA Football 2005	NGC
09	Harvest Moon: Wondeful Life	NGC
10	Mario Golf: Toadstool Tour	NGC
11	Mario Kart: Double Dash!!	NGC
12	Mario Power Tennis	NGC
13	MGS: The Twin Snakes	NGC
14	Metroid Prime	NGC
15	Metroid Prime: Echoes	NGC
16	NfS Underground 2	NGC
17	Paper Mario: Die Legende...	NGC
18	Phantasy Star Online III	NGC
19	Pikmin 2	NGC
20	Pokémon Colosseum	NGC
21	Pokémon Ruby & Saphire	NGC
22	Resident Evil Zero	NGC
23	Resident Evil 4	NGC
24	Spider-Man 2	NGC
25	Star Fox Adventures	NGC
26	Super Mario Smash Bros.	NGC
27	Tales of Symphonia	NGC
28	Tony Hawk's Underground 2	NGC
29	WWE: Day of Reckoning	NGC
30	Zelda: The Wind Waker	NGC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 6. April 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, GBA- und DS-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE



Auf dem GameCube zieht ihr in der Third-Person-Perspektive in die Schlacht. Soldaten können in kleinen Squads zusammengefasst und in den Kampf geschickt werden.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

ASPHALT URBAN GT

Asphalt Urban GT gibt einen kleinen Vorgeschmack auf das, was auf dem Nintendo DS technisch möglich ist. Ubisoft bringt den Titel gleich zum Start des neuen Systems in den Handel.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Genre**
Termin: **11. März**

BATEN KAITOS

Baten Kaitos verwöhnt alle Rollenspielfans mit einem interessanten Kartenkampfsystem, fantastischen, stilvollen Grafiken und einer epischen Story mit über 50 Stunden Spieldauer.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **1. April**

BATMAN BEGINS

MOST WANTED CHARTS
6. PLATZ

Angst ist ein zentrales Element im neuen Batman-Abenteuer. Jagt den Schurken einen Schrecken ein, damit sie die Pistole nicht mehr ruhig halten können. Ein klarer Vorteil für euch.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **Sommer**

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

Alle *Dragon Ball*-Fans dürfen sich auf neue Charaktere und Spielmodi im neuesten *Dragon Ball*-Anime-Prügler freuen. Im Dragon-Modus wollen alle sieben Dragonballs gefunden werden.

Hersteller: **Atari**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **17. März**

GEIST

Es gibt doch noch neue Ideen im Shooter-Universum. Schlüpft als Geist in die Körper von Menschen und Tieren und übernehmt deren Fähigkeiten. Düster, abgefahren und äußerst stylisch.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

KILLER 7

Wir hatten es schon fast befürchtet, Capcoms stylischer Shooter verschiebt sich leider auf den Sommer. Die coole Präsentation des Killers entschädigt nur bedingt dafür.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **24. Juni**

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF ...

Square meets Disney! Der heldenhafte Sora macht sich auf den Weg in ein bezauberndes Abenteuer in diesem wunderschönen Rollenspiel-Adventure-Mix mit Kartenkampfsystem.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **März**

MARIO PARTY ADVANCE

Das tragbare *Mario Party* lässt leider weiterhin auf sich warten. Wann ihr mit Mario und seinen Freunden auch auf dem GBA eine zünftige Party mit vielen Minispielen feiern könnt, ist noch unklar.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

MADAGASCAR

Passend zum neuen Dreamworks-Streifen liefert Activision die tierische Versoftung. Schlüpft in die Rolle des Löwen Alex, des Zebras Marty, des Nilpferdes Gloria und der Giraffe Melman und setzt deren Fähigkeiten ein, um die elf Level zu bestehen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

MARIO PARTY 6

MOST WANTED CHARTS **4. PLATZ**

In mehr als 80 Minispielen dürft ihr euch mit euren Freunden messen, teilweise sogar mit innovativer Mikrofonunterstützung. Wie immer der richtige Titel für eine gesellige Mehrspielerrunde.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **18. März**

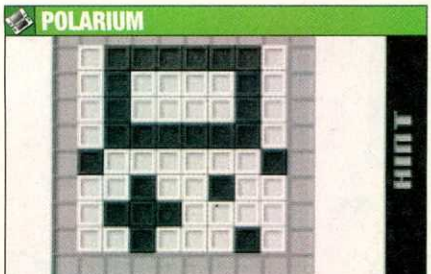
NINTENDO PUZZLE COLLECTION

MOST WANTED CHARTS **9. PLATZ**

Immer noch ist keine Puzzle-Collection in Sicht, dabei dürfte die PAL-Anpassung doch kein Problem sein, damit ihr schon bald Dr. Mario, Yoshi's Cookie und Panel de Pon spielen könnt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

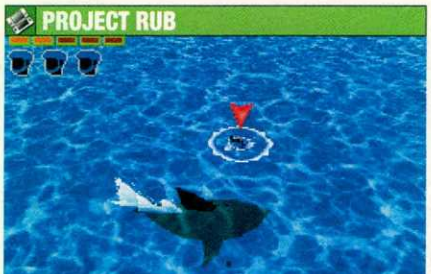
POLARIUM



Polarium verspricht ein fesselndes Denksporterlebnis. Das Spielprinzip ist dabei einfach, aber genial. Mit dem Stylus dreht ihr Plättchen, um Linien in *Tetris*-ähnlicher Manier zu pulverisieren.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **11. März**

PROJECT RUB



Der innovative Titel zeigt, wie man die neue Hardware geschickt ausnutzt und ein faszinierendes Spielerlebnis schafft: Erobert in zahlreichen Minispielen das Herz einer bezaubernden Dame!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **11. März**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED CHARTS **2. PLATZ**

Grafisch ist der neueste *Resident Evil*-Teil schon genial, aber auch am Gameplay hat sich eine Menge getan und es spielt sich actionreicher und dynamischer als die Vorgänger.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **18. März**

STARCRAFT: GHOST

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

Das optisch opulente Strategie-Adventure mit Stealth-Elementen lässt weiter auf sich warten. Wir rechnen mit dem Schlimmsten, hoffen aber nach wie vor, dass der Titel noch erscheint.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

RAYMAN DS

Auf dem DS wird Rayman das Remake des Klassikers *Rayman 2: The Great Escape* erleben, dass schon auf dem N64 für Furore sorgte. Über 45 Levels warten auf alle Jump&Run-Fans.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Jump&Run**
Termin: **11. März**

SUPER MARIO 64 DS

Mario ist zurück und lässt auf dem DS den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension neu aufleben. Zusätzlich gibt es neue Charaktere und viele coole Minispiele.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump&Run**
Termin: **11. März**

RIDGE RACER DS

Der N64-Klassiker findet den Weg auf den DS. Grafisch wurde der Renner kräftig aufpoliert. Ein gelungener Titel, der aber nicht zum Start des DS erhältlich ist. Wir warten noch ungeduldig auf einen Deutschland-Termin und halten euch auf dem Laufenden.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **2005**

STAR FOX ASSAULT

MOST WANTED CHARTS 3. PLATZ

Fox McCloud kehrt zu seinen Action-Wurzeln zurück und steigt erneut ins Cockpit, um mit seiner Crew, der Starfox Armada, das Lylat System erneut vor dem Untergang zu bewahren.

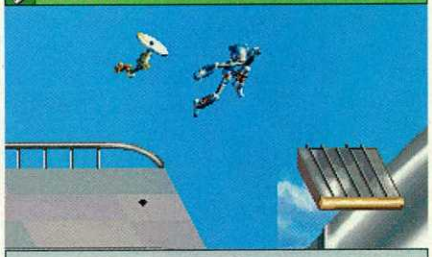
Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **Frühjahr**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Endlich ist es so weit. Tak ist zurück und legt sich wieder mit dem bösen Zauberer Thaloc an, setzt aber diesmal geheimnisvolle Tier-Juju ein, um Frieden im Lande der Pupununu herzustellen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **25. März**

ROBOTS



Passend zum neuen Animationsstreifen *Robots* bringt Vivendi auch einen DS-Titel auf den Markt. Schlüpft in die Rolle von Rodney und sucht euer Idol Big Weld.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **11. März**

SPIDER-MAN 2

Spider-Man spinnt seine Fäden auch auf dem DS. Optisch ist der Titel ein echter Hingucker, leidet auf Dauer aber am hohen Schwierigkeitsgrad und an dem langweiligen Leveldesign.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **11. März**

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Auch unterwegs kämpft der kleine Tak gegen den bösen Thaloc. Er muss dazu völlig neue Zaubersprüche lernen und bedient sich der mystischen Tier-Juju.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **25. März**

THE URBZ

Was wäre eine neue Konsole ohne einen *Sims*-Titel? Deshalb spendiert EA dem DS gleich zu Beginn eine Handheld-Fassung von *The URBZ*. Leider wird der Touchscreen nur minimal genutzt.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Simulation**
Termin: **11. März**

THE LEGEND OF ZELDA 2

MOST WANTED CHARTS
1. PLATZ

The Legend of Zelda 2 verspricht, ein opulentes Werk zu werden. Der neue Grafikstil mit seinen fantastischen Lichteffekten sieht klasse aus. Eine spielbare Version soll es auf der E3 geben.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

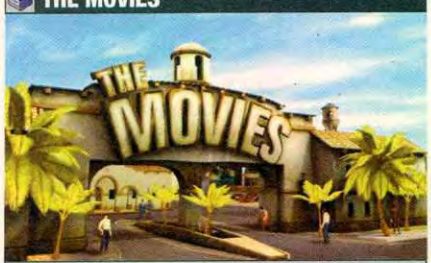
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

MOST WANTED CHARTS
5. PLATZ

TimeSplitters: Future Perfect sichert sich einen Platz unter den besten Ego-Shootern auf dem GameCube und bildet den krönenden Abschluss der actiongeladenen Trilogie. Der geniale Mehrspieler-Modus trägt seinen Teil dazu bei.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **24. März**

THE MOVIES

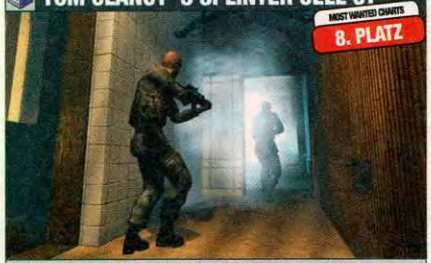


Übernehmt in den goldenen 20er-Jahren ein Filmstudio und sorgt für klingelnde Kinokassen, indem ihr bahnbrechende Blockbuster produziert und auf die Finanzen achtet.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

TOM CLANCY' S SPLINTER CELL CT

MOST WANTED CHARTS
8. PLATZ



Das nichtlineare Spielprinzip bringt frischen Wind ins Stealth-Genre. Im dritten Teil der bekannten Serie muss der berühmte Held Sam Fisher einen Weltkrieg verhindern.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **März**

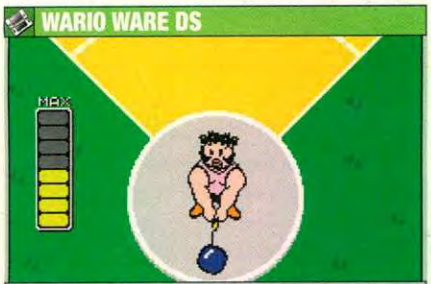
VIEWTIFUL JOE 2

MOST WANTED CHARTS
10. PLATZ

Der stylische Nachfolger ist nicht ganz so schwer wie der erste Teil und etwas leichter zugänglich. Zusammen mit seiner Freundin Sylvia haut Viewtiful Joe dabei so richtig auf den Putz.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **1. April**

WARIO WARE DS



Minispiele par excellence. Auch auf dem DS kann der Titel überzeugen und nutzt dabei sowohl den Touchscreen als auch das Mikrofon sehr gut aus.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **11. März**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL

Die erste Billard-Simulation für den GameCube lässt weiterhin auf sich warten. Bis dahin dürft ihr in der Kneipe um die Ecke noch etwas üben, um in *World Championship Pool* aufzutrumpfen.

Hersteller: **Bigben Interactive**
Genre: **Sport (Sonstige)**
Termin: **1. Quartal**

ZOO KEEPER

Im Zoo ist die Hölle los, denn nicht nur der Löwe ist außer Rand und Band. Mit dem Stylus müsst ihr Tierkarten umdrehen und so Ordnung schaffen. Ein toller Rätselspaß für zwischendurch.

Hersteller: **Flashpoint**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **11. März**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Böse Nachbarn

Genre: Action-Adventure
Wertung: 66%

Witziges Action-Adventure um den bösen Nachbarn Rottweiler, der für Streiche herhält.

Call of Duty: Finest Hour

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 78%

Gelungener Weltkriegs-Shooter mit kleinen Mängeln im Detail – für Actionfans interessant.

Donkey Kong Jungle Beat

Genre: Jump & Run
Wertung: 88%

Abgefahrenes Jump&Run-Abenteuer mit Gameplay und Bongo-Unterstützung.

Mario Power Tennis

Genre: Sport
Wertung: 92%

Geniales Tennisspiel, besonders im Mehrspieler-Modus die absolute Spaßbombe.

GAME BOY ADVANCE

Barbie in „Die Prinzessin und das..."

Genre: Jump & Run
Wertung: 71%

...Dorfmädchen. Lustiges Jump & Run mit netter Grafik und kurzweiligem Spielprinzip.

SpongeBob – Der Film

Genre: Jump & Run
Wertung: 71%

SpongeBob und Patrik erleben abgedrehte Abenteuer und hüpfen durch Bikini Botttom.

DK: King of Swing

Genre: Jump & Run
Wertung: 81%

Innovativer Geschicklichkeitstest mit Donkey Kong als affigem Klettermaxe.

Metal Slug

Genre: Jump & Run
Wertung: 82%

Geniales Jump & Shoot mit wunderschöner Grafik und E-Card-Feature-System.

Wade Hixton's Counter Punch

Genre: Sport
Wertung: 78%

Gelungene Boxsimulation um den Helden Wade Hixton im Stil von *Punch-Out* auf dem NES.

WWE Survivor Series

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 65%

Durchwachsenes Wrestlingspiel mit gutem Multiplayer-Modus – Wrestlingfans schauen rein.

WAS KOMMT WANN?

MÄRZ GAMECUBE

Dragon Ball Z: Budokai 2	17. März
Disneys Winnie Puuh ...	10. März
Fifa Street	10. März
Fight Night Round 2	17. März
Mario Party 6	18. März
Resident Evil 4	18. März
Robots	März
Street Racing Syndicate	4. März
Tak 2: Der Stab der Träume	25. März
Teenage Mutant Ninja Turtles ...	5. März
TimeSplitters Future Perfect	24. März
Tom Clancy's Ghost Recon 2	31. März
Tom Clancy's Splinter Cell CT	März

APRIL

Baten Kaitos	1. April
Viewtiful Joe 2	1. April

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Batman Begins	Sommer
Cocoto – Kart Racer	1. Quartal
Cocoto – Platform Jumper	1. Quartal
Fantastic Four: The Movie	2005
Geist	2005
Incredibles 2	November
Killer 7	24. Juni
Madagascar	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
StarCraft: Ghost	2005
Star Fox Assault	2005
The Legend of Zelda 2	2005
The Movies	2005
World Championship Pool	1. Quartal

MÄRZ GBA

Bionicle	2. März
Disneys Winnie Puuh ...	10. März
Kingdom Hearts: Chain of Memories	März
Puyo Pop Fever	25. März
Robots	März
Smashing Drive	1. März
Tak 2: Der Stab der Träume	25. März

APRIL

Lego Star Wars	29. April
Bionicle: Labyrinth der Schatten	April

2005

Advance Guardian Heroes	1. Quartal
Duel Masters: Showdown	2005
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Madagascar	2005
Shaman King: Master of Spirits	2005
Mega Man Battle ... 5: Team Colonel	2005
Mega Man Battle ... 5: Team Protoman	2005

MÄRZ NINTENDO DS

Asphalt Urban GT	11. März
Die URBZ: Sims in the City	11. März
Mr. Driller: Drill Spirits	11. März
Ping Pals	11. März
Pokémon Dash	11. März
Polarium	11. März
Project Rub	11. März
Retro Atari Collection	11. März
Robots	11. März
Rayman DS	11. März
Sprung	11. März
Super Mario 64	11. März
Tiger Woods PGA Tour 2005	11. März
Wario Ware Touched!	11. März
Zoo Keeper	11. März

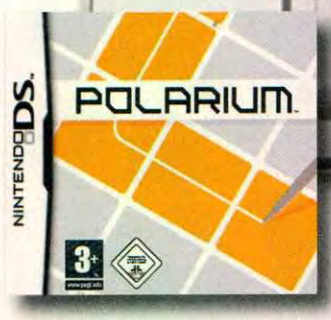
2005

007-Shooter	EA
Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Another Code	Nintendo
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters ...	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal ...	Square Enix
Final Fantasy 3	Square Enix
Frogger 2005	Konami
GT-D Racing	MTO
Harvest Moon	Marvelous Interactive
Jump SuperStars	Nintendo
Madden NFL 2005	EA
Mario Kart DS	Nintendo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground 2	EA
New Super Mario Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Peter Jacksons King Kong	EA
Pokémon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Project Jump Super Stars	Nintendo
Rally DS	Spike
Secret of Mana	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Star Wars Revenge of the Sith	EA
Super Princess Peach	Nintendo
Survival Kids	Konami
Tetris Worlds	THQ
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA
Tom Clancy's Splinter Cell	EA
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
Wario Ware Touched!	Nintendo
WINX	Konami
Yoshi's Touch & Go	Nintendo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

DS-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.



Polarium (DS)
Polarium ist ein elegantes Puzzle-Spiel im schwarzweißen Design mit einem minimalistischen Soundtrack. Du musst Platz für die Kacheln schaffen, die von oben herunter fallen, indem du Kachelreihen auf dem unteren Bildschirm entfernst. Ein fantastisches Puzzle-Spiel mit genialem Touchscreen-Einsatz und hohem Suchtfaktor. Erscheint: 11.03.2005
Prämien-Nr.: 002653

Wario Ware Touched (DS)
Das Chaos geht dank des verdrehten Gegenparts von Mario in eine neue Runde - Wario Ware kommt mit mehr als 180 komplett neuen Minispielen auf den Nintendo DS! Jedes Spiel bietet einen kleinen Spielhappen voller Spaß und die Touchscreen- und Mikrofon-Technologie des DS werden optimal genutzt Erscheint: 11.03.2005.
Prämien-Nr.: 002654

Project Rub (DS)
Erobert in Segas erstem DS-Game das Herz einer hübschen Frau. Um den Hormonstau abzubauen, gilt es in verschiedensten Disziplinen zu beweisen, was für ein toller Hecht man ist. Unter den Minispielen tummeln sich witzige Quests wie „Auf den Bus wartende Leute umkegeln" und „Fische vor der eigenen Verdauung retten". Erscheint: 11.03.2005.
Prämien-Nr.: 002655

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax 0043-6246-8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☑ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 15

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Need for Speed Underground 2	3
2	NEU	Zelda: Four Swords Adventures	1
3	NEU	Donkey Kong Jungle Beat + Controller	1
4	7	Wind Waker (Pl. Choice)	14
5	5	Tales of Symphonia	3
6	2	Metroid Prime 2: Echoes	3
7	3	Donky Konga + Controller	4
8	10	Die Ungalublichen - The Incredibles	2
9	4	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	3
10	9	NfS Underground (Pl. Choice)	10

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	NEU	Die Unglaublichen - The Incredibles	1
2	3	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	4
3	NEU	SpongeBob Squarepants - The Movie	1
4	2	Zelda; The Minish Cap	3
5	1	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	4

Die Unglaublichen verdrängen Pokémon vom ersten Platz in den GBA-Charts. *NFSU 2* hält weiterhin die Spitzenposition auf dem GameCube. Zelda und Donkey steigen auf Platz zwei und drei ein.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Metroid Prime 2	3
2	2	The Legend of Zelda: Wind Waker	23
3	4	Mario Kart: Double Dash!!	16
4	5	Need for Speed Underground 2	3
5	3	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	3
6	WE	Mario Party 4	9
7	WE	Super Smash Bros. Melee	21
8	9	Die Unglaublichen	2
9	8	Star Fox Adventures	13
10	6	Donkey Konga	2

Samus Vorzeige Action-Abenteuer steht bei euch weiterhin hoch im Kurs. Knapp dahinter die Alltime-Favoriten Double Dash und Wind Waker. *Mario Party 4* und Smash Bros. feiern einen gelungenen Wiedereinstieg.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Viewtiful Joe 2
Grandioser Nachfolger des stylischen Old-School-Titels.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: Four Swords...
Fulminantes Multiplayer-Abenteuer für bis zu vier Spieler gleichzeitig.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böhse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NBA Live 2005
Grandioses Basketballvergnügen mit tollem All-Star-Weekend.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Timesplitters Future Perfect
Toller Abschluss der Serie mit genialem Multiplayer-Modus.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Timesplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

Sega Soccer Slam
Ulkiges und vor allem zu viert spaßiges Fungebolze.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Donkey Kong Jungle Beat
Geniales Jump&Run-Abenteuer mit toller Bongo-Steuerung.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

James Bond 007: Alles oder...
Für unter 30 Euro dürft ihr euch in den Dienst ihrer Majestät stellen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Crazy Taxi
Genialer Arcade-Racer, der durch ein tolles Gameplay überzeugt.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Geniales und umfangreiches Wrestlingspiel der Extraklasse.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Tales of Symphonia
Wunderschönes japanophiles Rollenspiel mit toller Story.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

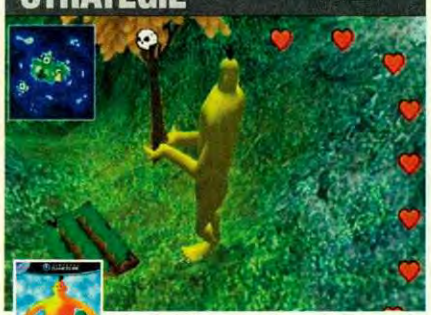
SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE



Doshin the Giant
Abgefahrenes Strategiespiel im Stil von Black & White.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokèmon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Pokemon Dash	Nintendo	02/05	65%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
GESCHICKLICHKEIT			
Mr. Driller	Mamco	02/05	60%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched!	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	-	-
JUMP & RUN			
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Ist voll und ganz dem Nintendo-DS-Fieber erlegen und hat sich nach Redaktionsschluss alle Starttitel geschnappt und sich in seinem Büro eingeschlossen.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Wird den Horror einfach nicht los: Nach der Mammut-Importtest-Aktion zerrt jetzt der PAL-Test von *Resident Evil 4* an seinen Nerven. Pfff, Angsthase!

UDO CRNJAK
27, VOLONTÄR

Hat so richtig Lust bekommen, mal wieder Skifahren zu gehen. Seine Freundin ist zum Glück Krankenschwester, da ist also in dieser Hinsicht schon mal vorgesorgt.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Nimmt noch Wetten entgegen, was die revolutionäre Neuerung bei Nintendos Revolution sein wird. Bewegungssensoren? Oder gar guter Third-Party-Spielesupport?

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Ist nach dem Test von *Star Fox Assault* fieberhaft auf der Suche nach einem Airwing fürs Wohnzimmer. Bei Ebay gibt's zwar einen DeLorean, aber keinen Airwing.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Ist jedes Mal mit großen Augen am Gamelab hängen geblieben, wenn er *Resident Evil 4* gesehen hat. Dieses Spiel muss auf jeden Fall in seine Sammlung.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Eifert nun dem Herrn Christo nach und plant aktuell die Verpackung sämtlicher Monitore, Tastaturen, Mäuse und leitender Redakteure im Verlagsgebäude.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Plant mit seinem russischen Langzeitgenossen eine ganz persönliche, multikulturelle Pilgertour durch die schwarze und zähflüssige Landschaft Irlands.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Ist kürzlich zum ersten Mal seit bestimmt zwölf Jahren Schlitten gefahren. Zwei Hosenbeine voller Schnee und ein paar blaue Flecken haben den Spaß nicht getrübt!

REDAKTIONSVERHÖR

Heinrich Lenhardt, 38

Hast du Hausverbot oder warum lässt du dich nie in der Redaktion blicken?

Zum einen, weil ich immer noch Fabians Rache fürchte, weil ich ihm 2003 ein deutsches GBA-Netzteil geklaut habe. Zum anderen, weil ich als Korrespondent im kanadischen Vancouver ansässig bin, also in größerer Spuckweite zu Nintendos Hauptquartier in Seattle an der Westküste.

Welchen Vorteil hat das Exil (neben der Flucht vor deutschen Steuern und Sozialabgaben)?

Die Kilometer- und Zeitzonen-Nähe zu nordamerikanischen Spieleentwicklern. Da die N-ZONE-Redaktion überwiegend aus zwielichtigen Vorbestraften besteht, die bei einer versuchten USA-Einreise sofort in einer Homeland-Security-Einzelzelle landen würden, rücke ich häufig zu Pressekonferenzen aus.

Redaktionsfossil Heinrich ist bereits seit 1984 im Geschäft. Nach harten Jahren als Mitbegründer von Magazinen wie *Power Play* und *PC Player* packte er 1998 die Koffer, um als Auslandskorrespondent die neue Welt unsicher zu machen. Nebenbei versucht er vergeblich, in Würde zu altern, und sinniert über die Perspektiven einer Spinone-Italiano-Zucht (siehe Foto).

N-ZONE HIT

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

18+

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

IMPORT TEST

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

IMPORT TEST

SPOILER

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

TESTÜBERSICHT

RESIDENT EVIL 4

Resident Evil ist zurück! Der vierte Teil hat nichts mehr mit den tollen, aber teilweise etwas unausgewogenen Vorgängern zu tun und zeigt eindrucksvoll, wie Meilensteine aussehen müssen. Ein opulentes Meisterwerk mit brillanter Optik, fantastischer Inszenierung und actionorientiertem Gameplay. Alle Details zum Horrorschocker lest ihr in unserem

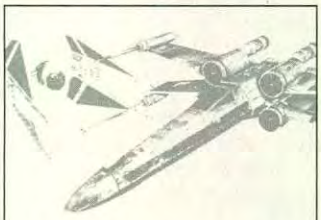
TEST AB SEITE 30

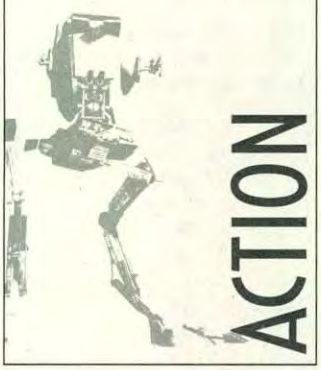
Hersteller: Nintendo
Termin: 17. März **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	- %	95%

ACTION





DEAD TO RIGHTS

Auf den Heimkonsolen konnte *Dead to Rights* überzeugen, verkommt auf dem GBA aber zu einem wirren Action-Mix, der spielerisch enttäuscht und technisch gerade mal Game-Boy-Color-Niveau erreicht. Selbst Action-Fans sollten die Finger davon lassen.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
28%	34%	- %	26%

STAR FOX ASSAULT

Fox McCloud ist zurück und zeigt, dass das Shooter-Genre noch nicht tot ist. Geradlinige Actionkost, die technisch leider unausgewogen daherkommt. Die Weltallszenen sind grandios, die Bodenmissionen enttäuschen etwas.

TEST AB SEITE 66

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	83%	75%	77%

PAYBACK

Grand Theft Auto-Verschnitt – als kleiner Gangster übernehmt ihr Aufträge, verdient damit Geld und schlagt euch so durchs Leben. Leider spielt sich *Payback* nicht so flüssig wie das kultige Vorbild - Wer *GTA* schon durch hat, kann einen Blick riskieren.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	65%	- %	54%

R-TYPE III THIRD...

...Lighning. Endlich gibt es auch für den GBA eine Umsetzung des genialen SNES-Shooters. Technisch sieht der Titel zwar ganz gut aus, kann aber heute niemanden mehr vom Hocker reißen. Retrofans werden ihren Spaß haben an dem Shooter haben.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	53%	- %	60%

SPIDER-MAN 2 DS

Spidermans erster Auftritt auf dem Nintendo DS. Ein kurzweiliges Action-Abenteuer, das mit schicken Animationen und tollem Sound begeistern kann, aber am etwas eintönigen Leveldesign krankt.

TEST AUF SEITE 58

Hersteller: Activision
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	80%	- %	69%

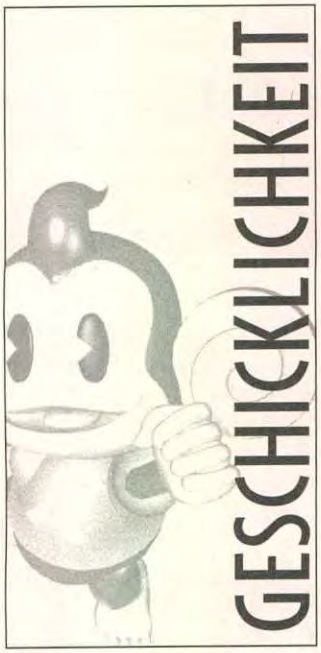
WINGS

Kämpft als Pilot im Ersten Weltkrieg für die Deutschen oder die Alliierten um Ruhm und Ehre. Fliegt spannende Luftkämpfe aus der Ego-Perspektive oder rückt dem Gegner aus der isometrischen 3D-Ansicht mit Luftangriffen entgegen. Dabei müsst ihr stets die Vorgaben eurer Kommandanten erfüllen und den Flieger auch heil wieder nach Hause bringen. Dank Mehrspieler-Modus dürft ihr euch auch im direkten Kampf einem Freund stellen. Gelungene Umsetzung des Klassikers vom Amiga 500, die auch heute noch begeistern kann. Retro- und Actionfans greifen zu.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	74%	70%	71%



MR. DRILLER: DRILL...

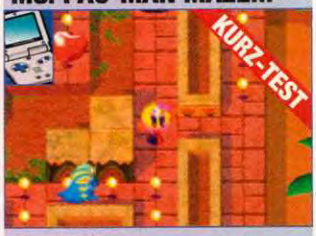
....Spirits. Einfaches Geschicklichkeitsspiel, das schon auf anderen Konsolen für Furore sorgte. Leider ist die Steuerung per Touchscreen nicht besonders gut gelungen. Trotzdem ein netter Zeitvertreib. Wer es noch nicht kennt, sollte mal reinschnuppern.

Hersteller: Namco
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	64%	60%	60%

MS. PAC-MAN MAZE...



....Madness. Schlüpft in die Rolle von Mrs. Pac-Man und sammelt in jedem Level alle Kugeln und Früchte auf. Kleinere Rätsel und die bekannten Geister versuchen euch daran zu hindern. Kurzweiliger und spaßiger Geschicklichkeitstest für ein jüngeres Publikum.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	57%	57%	61%

PING PALS

Sicherlich der überflüssigste Starttitel des DS. Ähnlich wie *Picto Chat* bietet *Ping Pals* eine Chatoberfläche, stellt zusätzlich aber einen Avatar und zahlreiche Minispiele zur Verfügung. Insgesamt ist das Programm so überflüssig wie Keuchhusten.

Hersteller: THQ
Termin: 11. März **Preis:** ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
30%	40%	27%	19%

POLARIUM

Geniales Tüftelspiel mit interessantem Gameplay und innovativer Touchscreen-Steuerung. Wer das Spielprinzip einmal verstanden hat, kommt so schnell nicht mehr davon los. Alles zum Puzzlespaß in unserem
TEST AB SEITE 52

Hersteller: Nintendo
Termin: 11.März **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
43%	65%	89%	88%

PROJECT RUB

So müssen Starttitel aussehen! Abwechslungsreiches Spielprinzip und geniale Ausnutzung von Touchscreen und Mikrofon. Erobert durch virtuelles Werben das Herz einer Dame! Den Test zum abgefahrenen Titel gibt es
AB SEITE 48

Hersteller: Nintendo
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	67%	- %	81%

SPRUNG

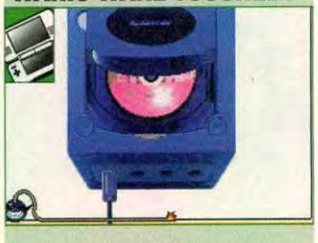
Dating-Simulationen scheinen auf dem DS Hochkonjunktur zu haben. Allerdings dürft ihr hier nicht wie in *Project Rub* den Tochscreen benutzen, sondern wählt lediglich verschiedene Antworten aus. Insgesamt ziemlich einschläfernd und langweilig.

Hersteller: Ubisoft
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	60%	-%	36%

WARIO WARE TOUCHED!



Das kurzweilige Spielprinzip wurde genial auf den DS konvertiert und verspricht stundenlang Spielspaß. Der Einsatz des Touchscreen ist vorbildlich und zeigt, was auf dem neuen Handheld machbar ist.
TEST AB SEITE 44

Hersteller: Nintendo
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	55%	- %	87%

CATCH! TOUCH! YOSHI!

Wie niedlich, Mario auf Yoshis Rücken läuft durch kunterbunte Level, während ihr mit dem Stylus dafür sorgt, dass der kleine Drache viele Früchte verspeist und sich der zahlreichen Gegner erwehrt. Klasse!
TEST AB SEITE 70

Hersteller: Nintendo
Termin: 2005 **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	65%	73%	77%

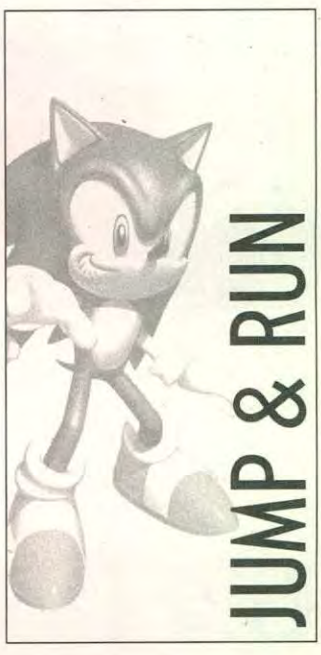
ZOO KEEPER

Auf dem DS sind die Tiere los. Nilpferde, Giraffen, Krokodile und Affen müssen sortiert werden, damit wieder Ordnung herrscht. Tolles Tüftelspiel mit Knuddeloptik, das nach kurzer Zeit ein hohes Suchtpotenzial entwickelt.
TEST AB SEITE 54

Hersteller: Flashpoint
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	76%	77%	81%



LEMONY SNICKET: R.E.

In der Rolle der drei Baudelaire-Kinder müsst ihr in dieser Filmumsetzung dem bösen „Onkel Olaf" das Handwerk legen. Solide Adventure-Kost mit tollem Drei-Charakter-System und genialem Sound.
TEST AUF SEITE 60

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	85%	- %	73%

LEMONY SNICKET: R.E.

Die Filmversoftung zum neuesten Jim-Carrey-Streifen versetzt euch in die Rolle von drei Waisenkindern, die ihrem bösen „Onkel" das Handwerk legen wollen. Stimmungsvolle Umsetzung mit Adventure und Jump&Run-Elementen, nicht nur für Kinofans.

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	84%	- %	74%

RAYMAN DS

Rayman DS entpuppt sich als leicht erweiterte Fassung des N64-Klassikers. Die Neuerungen halten sich dabei in Grenzen und die Fähigkeiten des DS werden kaum genutzt. Dennoch ein toller Einstand für Rayman.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Ubisoft
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	82%	- %	84%

ROBOTS DS

In der Rolle des Roboters Rodney zieht es euch nach Robot City, wo es nicht mehr mit rechten Dingen zugeht, seit Rodneys Idol, der Erfinder Big Weld, verschwunden ist. Helft den Robotern und schafft wieder Ordnung!

TEST AUF SEITE 59

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	74%	- %	70%

SUPER MARIO 64 DS

Der Jump&Run-Meilenstein *Super Mario 64* für den Nintendo DS. Neben dem genialen Leveldesign überzeugt auch die detaillierte Grafik. Zusätzlich hat Nintendo dem Titel zahlreiche Minispiele spendiert.

TEST AB SEITE 40

Hersteller: Nintendo
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	81%	65%	88%

TAK UND DER STAB ...

... der Träume. Der kleine Tak macht sich erneut auf den Weg, das Land der Pupununu zu retten. Abwechslungsreiche Landschaften und der witzige Humor können überzeugen. Teilweise allerdings sehr frustrrierend.

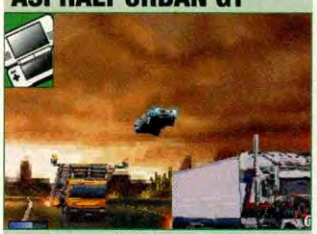
TEST AB SEITE 34

Hersteller: THQ
Termin: 25. März **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	83%	72%	83%

ASPHALT URBAN GT



Ubisoft zeigt mit flüssiger Grafik und schönen Lichteffekten, was auf dem DS machbar ist. Mit über 25 Fahrzeugen düst ihr an wundervollen Landschaften vorbei. Nur die kleinen Designfehler trüben den Spaß.

TEST AUF SEITE 56

Hersteller: Ubisoft
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	72%	75%	72%

RACING GEAR ADVANCE

Wer *R.C. Pro-Am* vom alten NES kennt, wird dieses Spiel lieben. Mit euren Autos düst ihr in der isometrischen 3D-Perpspektive über abwechslungsreiche Pisten, sammelt Extras auf und benutzt das verdiente Geld zum Tunen. Für unterwegs genau richtig.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	77%	70%	68%

POKÉMON DASH

Schnitzeljagd für unterwegs. Ihr schickt Pikachu ins Rennen und müsst mit dem Stylus das kleine Monster von einem Punkt zum nächsten schicken, bis das Rennen nach dem letzten Punkt endet. Während der Rennen könnt ihr kleine Extras wie Ballons benutzen, um beispielsweise größere Strecken durch die Luft zurückzulegen. Das nervige Try-and-Error-Prinzip und die mäßige Übersicht sorgen schnell für Frust. Optisch ist der Titel nett gelungen, lässt die Garfik-Muskeln des DS aber nicht spielen. Kurzweiliger Geschicklichkeitstest für zwischendurch, der auf Dauer allerdings nicht fesseln kann.

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	62%	65%	65%

BANJO-PILOT

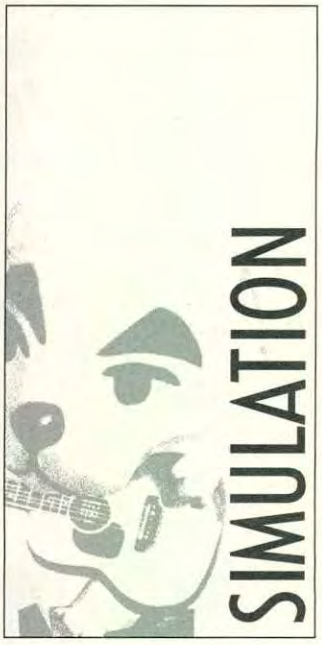
Banjo ist zurück und bringt viele bekannte Charaktere mit. Zusammen mit Kazooie, Grunty und anderen Bekannten rast ihr durch Eislandschaften und Vulkanebenen. Nicht der erwartete Kracher, aber unterhaltsam.

TEST AUF SEITE 61

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	81%	77%	74%



THE URBZ: SIMS IN THE

...City. Die DS-Version von *The URBZ* bietet mehr Spieltiefe als die GBA-Fassung, allerdings wurde die Grafik fast 1:1 übernommen und das Spiel nur minimal an den Touchscreen angepasst. Für unterwegs aber spaßig.

TEST AUF SEITE 57

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 11 März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	67%	- %	70%

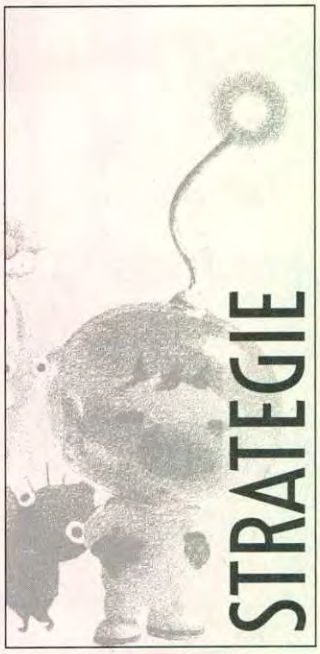
PREMIER MANAGER...

...2004-2005. Ein Fußball-Manager für den GBA. Eigentlich wäre das eine prima Idee, aber was sich da auf dem Screen abspielt, ist unter aller Kanone. Wenig Spielsubstanz und miserable Grafik lassen absolut keinen Spielspaß aufkommen.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
14%	22%	- %	15%



MONOPOLY GBA

Das berühmte Brettspiel jetzt auch für die Hosentasche. Bis zu vier Spieler wetteifern mit um die meisten Grundstücke und die Schlossallee. Gelungene Umsetzung mit netten Animationen. Für den Multiplayer-Modus braucht ihr sogar nur ein Modul.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	51%	68%	65%

FIFA STREET

Nach Basketball und Football gibt es nun das erste Straßenfußball für den GameCube. Ihr baut euch ein eigenes Team auf und messt euch auf verschiedenen Plätzen mit anderen Teams. Dabei kommt es natürlich auch auf einen coolen Style an und ihr müsst Tricks zaubern, um eure Combo-Leiste zu füllen und einen fast unhaltbaren Gamebreaker zu vollführen. Spielerisch macht der Titel eine Menge Spaß und wird durchaus seine Freunde finden. Wer auf Streetsport steht, sollte einmal Probe spielen. Technisch leider nicht ganz up to date, macht aber trotzdem Spaß.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 10. März **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
71%	75%	70%	67 %

NBA STREET V3

Grandioses Streetball-Spektakel mit gelungener Technik und tollem Umfang. Auf jeden Fall der beste Teil der Serie, wenngleich sich die Entwickler Mario und Peach hätten sparen können.

TEST AUF SEITE 38

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	87%	85%	85%

STREET JAM BASKETBALL

Basketball-Spiele auf Handhelds sind seit jeher ein Problem, weil die Grafik meist zu fitzelig ist, um eine vernünftige Spielmechanik bieten zu können. Die Grafik geht in diesem Fall zwar in Ordnung, aber es kommt kein Spielspaß auf. Insgesamt stehen euch 45 Charaktere und mehrere Spielfelder zur Verfügung, aber auf dem Platz herrscht Chaos. Gezieltes Passen oder Dunkings gelingen kaum und der Erfolg ist zum großen Teil vom Glück abhängig. Ein kontrolliertes Spiel entwickelt sich nicht. Da rettet auch der Mehrspieler-Modus nicht mehr viel.

Hersteller: FF Publishing
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
57%	61%	32%	30%

TIGER WOODS PGA...

Tour 2005. In optischer Hinsicht ein interessanter Golfspaß mit wundervollen Kursen. Allerdings ist die Anpassung an den Touchscreen nicht gelungen und die missglückte Schwing-Physik führt zu Frust. Golffans können sich den Titel einmal ansehen.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 11. März **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	20%	58%	58%

UEFA CHAMPIONS...

...League 2004-2005. Electronic Arts bringt nun auch die Champions-League-Lizenz auf den GameCube. Ihr führt eines von 239 Teams als Manager durch eine komplette Saison, um am Ende die Schale zu holen.

TEST AUF SEITE 39

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	84%	87%	83%

Resident Evil 4

Der actionlastigste Teil der Serie besticht mit frischen Ideen **und stößt in neue Spielspaßdimensionen vor.**

Wer hätte das vor einigen Monaten gedacht? *Resident Evil 4* kann mit Fug und Recht in einem Atemzug mit *Metroid Prime* und *The Legend of Zelda: The Wind Waker* gennant werden und zählt derzeit zu den besten Konsolentiteln überhaupt. Zwar wussten wir bereits anhand der Vorabversionen, dass *Resident Evil 4* ein sehr guter Titel werden würde – wie gut, das zeigte aber erst das fertige Spiel. Zu verdanken ist das vor allem der Frischzellenkur, die Capcom dem neuesten Teil der Kultserie verpasst hat.

Die erste Änderung im Vergleich zu den Vorgängern gibt es bereits bei der Story. Kämpfte man in den bisherigen *Resident Evil*-Spielen vornehmlich gegen den Umbrella-Konzern, von dem der tödliche T-Virus stammt, der Menschen in Zombies verwandelt, gibt es bei *Resident Evil 4* einen neuen Feind. Eine unbekannte Gruppe hat die Tochter des US-Präsidenten entführt. Das Spiel beginnt in einem Dorf in Osteuropa. Ihr übernehmt die Kontrolle über Leon S. Kennedy, den Held des zweiten *Resident Evil*-Abenteuers, und macht euch auf die Suche nach dem entführten Mädel. Wer hinter der Entführung steckt, werden wir euch nicht verraten,

WICHTIGER VERBÜNDETER
Die Schrotflinte ist eine der wichtigsten Waffen im Spiel.

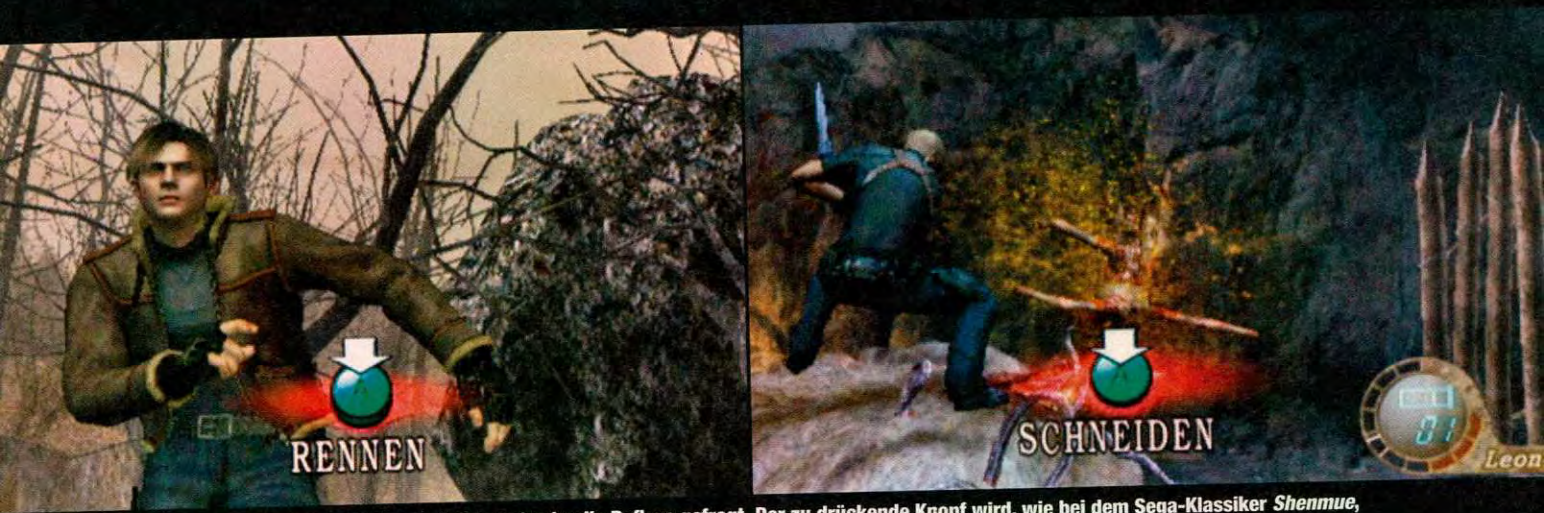
NACHLADEPAUSE Typisch, die Munition geht immer im ungünstigsten Moment aus!

denn *Resident Evil 4* bezieht einen Teil seines Reizes aus der Spannung der Story. Die Handlung wird in grandios präsentierten Zwischensequenzen weitergeführt, welche in Spielgrafik gehalten wurden und in Echtzeit berechnet werden. Denn im Gegensatz zu den meisten der bislang erschienenen *Resident Evil*-Spiele hat Capcom für den vierten Teil komplett auf vorgerenderte Hintergründe und Videosequenzen verzichtet. Dadurch wirkt das Spielgeschehen wesentlich dynamischer und es entsteht kein visueller Bruch zwischen den Zwischensequenzen und der Spielgrafik. Wer sich jetzt Sorgen macht, dass *Resident Evil 4* dadurch nicht so gut aussieht wie die Vorgänger, den können wir beruhigen.

SCHOCKIEREND GUT

Grafisch liegt *Resident Evil 4* auf allerhöchstem Niveau und begeistert mit guten Texturen, grandiosen Lichteffekten, abwechslungsreichen Schauplätzen und Feinden sowie atemberaubend inszenierten Bosskämpfen. Mehr als einmal werdet ihr angesichts der optischen Pracht des Titels staunend vor eurem GameCube sitzen und den Mund nicht mehr schließen können. Den Preis für die sensationelle Grafik zahlt der Spieler in Form des nicht abschaltbaren Letterbox-Formats, wodurch auf normalen 4:3-Fernsehern unschöne schwarze Balken am oberen und unteren Bildschirmrand zu erkennen sind. Auch akustisch kitzelt *Resident Evil 4* das Maximum aus eurem GameCube heraus. Gespenstisches Windhauchen, das Aufstöhnen der Feinde vor einem Angriff, dumpfes Donnergrollen und Regenprasseln während eines Gewitters, authentische Nachlade- und Feuergeräusche der Waffen, angsteinflößendes Stampfen großer Gegner – jeder Soundeffekt trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei. Die hervorragende englische Sprachausgabe ist absolut lippensynchron und die stimmungsvolle, dynamische Musik passt sich hervorragend dem Spielgeschehen an. Natürlich unterstützt ein Titel, der sich technisch auf so hohem Niveau befindet, Dolby Pro Logic II.

Komplett überarbeitet hat Capcom das Speicher- sowie das Inventarsystem. So gibt es die aus den Vorgängern bekannten Schreibmaschinen zwar immer noch, allerdings benötigt ihr nun zum Speichern keine Farbbänder mehr. Vielmehr könnt ihr jederzeit und so oft, wie ihr wollt, euren Spielfortschritt sichern. Clever gesetzte Rücksetzpunkte



FLINKER FINGER An zahlreichen Stellen im Spiel sind schnelle Reflexe gefragt. Der zu drückende Knopf wird, wie bei dem Sega-Klassiker *Shenmue*, eingeblendet. So kann man unter anderem Leitern umstoßen, um Gegner am Entern eines Hauses zu hindern, oder Steinen ausweichen.

INFO ZWISCHENSEQUENZEN

Kino-Feeling pur!

Die Zwischensequenzen in *Resident Evil 4* gehören derzeit konsolenübergreifend zum Besten, was der Spielemarkt zu bieten hat. Was die Qualität betrifft, können die Videos sogar mit den exzellenten Zwischensequenzen der *Metal Gear Solid*-Reihe mithalten. Neben spektakulären Kamerawinkeln beeindrucken vor allem der hohe Detailgrad sowie zahlreiche Spezialeffekte. Hier einige Ausschnitte aus den extrem atmosphärischen Zwischensequenzen:

EINFACH GENIAL In den Zwischensequenzen werden künstliche Unschärfen eingesetzt.

FANTASTISCH Die Sprachausgabe ist lippensynchron, die Gesichtsmimik unglaublich ausgefeilt.

GEHEIMNISVOLL Die Zwischensequenzen führen die mysteriöse Geschichte weiter.

lassen zudem keinen Frust aufkommen, auch wenn mal keine Schreibmaschine in der Nähe ist. Neu ist auch, dass ihr deutlich mehr Gegenstände als früher mit euch herumtragen könnt. Zwar benötigt jeder Gegenstand einen bestimmten Platz in eurem Koffer, allerdings könnt ihr schon von Anfang an eine staatliche Anzahl an Waffen und Items mit euch führen und zudem im Spielverlauf größere Koffer beim Waffenhändler kaufen. Anders als bei *Resident Evil Zero* könnt ihr Gegenstände zwar wegwerfen, allerdings sind diese dann für immer verschwunden. Wichtige Items wie Schlüssel werden in einem separaten Inventar gelagert, sodass ihr sie nicht versehentlich wegschmeißen könnt. Vorratskisten gibt es nicht mehr. *Resident Evil 4* jagt von einem Höhepunkt zum nächsten. Angefangen bei spektakulären Massenschlachten mit renitenten Dorfbewohnern über spektakuläre Bosskämpfe bis hin zu Bootsfahrten und Verbarrikadierungsabschnitten in einem Haus – *Resident Evil 4* wird niemals langweilig!

HOCHMOTIVIEREND

Besonders beeindruckend ist vor allem die Spielzeit, welche um die 20 Stunden beträgt. Damit ist *Resident Evil 4* deutlich umfangreicher als seine Vorgänger. Hinzu kommt, dass man *Resident Evil 4* auch nach dem ersten Durchspielen gerne wieder einlegt. Wie bereits angedeutet, hat Capcom auch Waffenhändler in das Spiel integriert. Im Spielverlauf trefft ihr immer wieder auf die mysteriösen, vermummten Männer, die euch Waffen, Waffen-Upgrades, Schatzkarten sowie weitere nützliche Gegenstände verkaufen. Bezahlt wird in Peseten. Das Geld erhaltet ihr von besiegten Feinden oder indem ihr wertvolle Gegenstände verkauft, die in den Levels versteckt sind. Die PAL-Version von *Resident Evil 4* verfügt über die exzellente englische Sprachausgabe der US-Version und deutsche Untertitel, einen 60-Hertz-Modus sowie neu eingefügte Ladetexte, wenn man zwischen einem Bildschirmwechsel doch mal ein paar Sekunden warten muss. Diese wären unserer Meinung nach nicht nötig gewesen, da die Ladezeiten eh sehr kurz sind und nicht störend auffallen. Die deutsche Übersetzung ist solide, wenn auch einige Feinheiten und Wortwitze der englischen Sprache verloren gegangen sind. Dies ändert jedoch nichts an der Gesamtwertung. Darüber hinaus spendierte Capcom der PAL-Version einen leichteren Schwierigkeitsgrad. So könnt ihr zu Beginn auswählen, ob ihr im leichten oder im normalen Schwierigkeitsgrad antreten wollt. In der US-Version war nur der normale Schwierigkeitsgrad anwählbar. Wenn ihr *Resident Evil 4* durchgespielt habt, erwartet euch neben einem anwählbaren harten Schwierigkeitsgrad noch ein besonderes Bonbon, das die ohnehin schon umfangreiche Spielzeit noch einmal verlängert. Am Ball bleiben lohnt sich also! Die PAL-Version von *Resident Evil 4* ist übrigens komplett ungeschnitten und inhaltlich mit der US-Fassung identisch. *Resident Evil 4* ist ein perfekt ausbalanciertes Meisterwerk, das bei keinem volljährigen Spieler in der Sammlung fehlen sollte.

FABIAN SLUGA

STIMMT Die Rätsel im Spiel sind nicht der Rede wert.

PARTNERTAUSCH Einen leider etwas kurzen Spielabschnitt bewältigt ihr sogar mit Ashley.

Das beste Horror-Spiel aller Zeiten!

In unserem Detail-Check könnt ihr nachlesen, welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten es mit dem *Resident Evil*-Remake sowie *Resident Evil Zero* gibt.

RESIDENT EVIL 4

GAMEPLAY ★★★★★

STEUERUNG: Von der Tastenbelegung sehr ähnlich zu den Vorgängern. Durch die neue Perspektive ist die Steuerung aber wesentlich eingängiger.
UMFANG: Sehr gut. Man benötigt im Schnitt 15-20 Stunden zum Durchspielen von *Resident Evil 4*.
WAFFENHÄNDLER: Ja. Hier deckt ihr euch mit mächtigen Knarren ein.
INVENTAR: Kisten gibt es nicht mehr. Ihr tragt eine begrenzte Anzahl Gegenstände immer mit euch. Ihr habt aber mehr Platz als früher und könnt mehr Platz beim Händler kaufen. Wichtige Sachen werden in separaten Listen geführt und können nicht weggeschmissen werden.
CHARAKTERE: Zwei, man kann aber nicht wechseln. In einigen Abschnitten steuert man automatisch den zweiten Charakter. Leon kann Ashley auf Knopfdruck Anweisungen geben wie z. B. sich zu verstecken.
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Man kann aber so oft speichern, wie man will, da es keine Farbbänder mehr gibt.

TECHNIK ★★★★★

PRÄSENTATION: Einfach bombastisch. Geniale Zwischensequenzen in Spielgrafik erinnern an einen Hollywood-Film. Spannend und schockierend!
GRAFIK: Unglaublich detaillierte Grafik, die gerenderte Zwischensequenzen nicht vermissen lässt.
SOUND: Fantastischer Pro-Logic-II-Surroundsound.
LADEZEITEN: Quasi nicht vorhanden.

MOTIVATIONSKURVE

1 Fantastisch. Man ist sofort von der genialen Atmosphäre gefesselt.

2 Man hat sich ein wenig an die andauernde Spannung gewöhnt.

3 Fette Zwischensequenzen und dicke Gegner überraschen laufend.

4 Die Geschichte bleibt bis zum Schluss unglaublich spannend.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

RESIDENT EVIL (REMAKE)

GAMEPLAY ★★★★½

STEUERUNG: Die Tastenbelegung ist okay, der Spielcharakter lässt sich durch die Perspektive aber eher wie ein Auto durch die Levels navigieren.
UMFANG: Eher mittelprächtig. Nach 8 Stunden können geübte Spieler den Abspann bereits sehen.
WAFFENHÄNDLER: Nein. Waffen findet ihr hier im Spielverlauf.
INVENTAR: Gegenstände, die nicht ins Inventar passen, werden in Kisten abgelegt. Etwas umständlich, wenn man wichtige Gegenstände in die Kiste gelegt hat. Braucht man beispielsweise eine bestimmte Waffe, welche in der Kiste liegt, muss man sein Equipment erst wieder abholen.
CHARAKTERE: Es ist nur ein Charakter spielbar.
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Allerdings benötigt ihr in den Abschnitten ausliegende Farbbänder zum Speichern.

TECHNIK ★★★★½

PRÄSENTATION: Die Zwischensequenzen sind gerendert. Sie sehen sehr gut aus, sind aber nicht so zahlreich wie in Teil 4.
GRAFIK: Die Render-Hintergründe sehen zwar klasse aus, lassen aber die geniale Dynamik des 4. Teils vermissen.
SOUND: Insgesamt gut und stimmungsvoll, aber leider nur in Stereo.
LADEZEITEN: Deutlich spürbar.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man ist von der tollen Grafik geplättet und die Begeisterung ist groß.

2 Einige Rätsel und Gegner fordern ihren Tribut. Nicht immer leicht.

3 Die Spannung stimmt, die ständige Munitionsknappheit nervt.

4 Was? Schon durch? Das Spielvergnügen endet viel zu schnell.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

RESIDENT EVIL ZERO

GAMEPLAY ★★★★½

STEUERUNG: Die Tastenbelegung ist okay, der Spielcharakter lässt sich durch die Perspektive aber eher wie ein Auto durch die Levels navigieren.
UMFANG: Eher mittelprächtig. Kein Unterschied zum *Resident Evil*-Remake. Nach 8 Stunden ist Schluss.
WAFFENHÄNDLER: Nein. Waffen findet ihr hier im Spielverlauf.
INVENTAR: Gegenstände, die nicht ins Inventar passen, können immer und überall abgelegt werden. Etwas umständlich, wenn man wichtige Gegenstände verlegt oder weggeschmissen hat. So kann es passieren, dass man meilenweit durch die Levels zurücklaufen muss.
CHARAKTERE: Zwei, man kann jederzeit zwischen beiden Charakteren wechseln. Manchmal braucht man beide Charaktere, um Rätsel zu lösen. Nett, dumm ist es nur, wenn der andere Charakter wichtige Gegenstände trägt.
SPEICHERN: Es wird an Schreibmaschinen gespeichert. Allerdings benötigt ihr in den Abschnitten ausliegende Farbbänder zum Speichern.

TECHNIK ★★★★½

PRÄSENTATION: Die Zwischensequenzen sind gerendert. Sie sehen fantastisch aus, sind aber nicht so zahlreich wie in Teil 4.
GRAFIK: Die Render-Hintergründe sehen einen Tick besser aus, als beim Remake. Die Dynamik fehlt aber auch.
SOUND: Identisch zum *Resident Evil*-Remake. Gut, aber in Stereo.
LADEZEITEN: Länger als beim Remake.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die tolle Präsentation haut einen aus den Socken.

2 Ihr kämpft gelegentlich mit der Steuerung, das Spiel ist spannend.

3 Zu wenig Munition, wichtige Waffen weggeschmissen. Frustig.

4 Auch hier endet das eigentlich tolle Vergnügen viel zu schnell.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Das Remake von *Resident Evil* sowie *Resident Evil Zero* sind gute Spiele, im direkten Vergleich mit *Resident Evil 4* wirken sie aber angestaubt. Über die hierzulande indizierten und nur im europäischen Ausland erhältlichen weiteren Teile der Serie dürfen wir nicht berichten.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
ist schwer beeindruckt.

Eigentlich kann ich über *Resident Evil 4* schon gar nicht mehr viel schreiben – außer: Kauft es euch! *Resident Evil 4* ist nicht nur technisch auf höchstem Niveau, auch in spielerischer Hinsicht haben die Entwickler alle Erwartungen übertroffen. Der große Umfang hält zudem lange bei Laune.

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
hat den Altar fast fertig.

Noch nie zuvor hat mich die Atmosphäre eines Spiels derart gefangen genommen. *Resident Evil 4* ist in jeder Hinsicht ein grandioses Meisterwerk und erhält in meiner Spielesammlung auf jeden Fall einen Ehrenplatz. Gameplay, Technik und Präsentation suchen konsolenübergreifend ihresgleichen.

TEST

RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Speichern:	9+ Blöcke
Video:	16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.residentevil4.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **ab 18**
Termin **18. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- Geniale Grafik
- Fantastische Atmosphäre
- Großer Umfang
- Nonstop-Action

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Eigentlich kaum verändert zu den Vorgängern, funktioniert in 3D aber wesentlich besser."

STEUERUNG **88%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
93%	93%	– %	**95%**

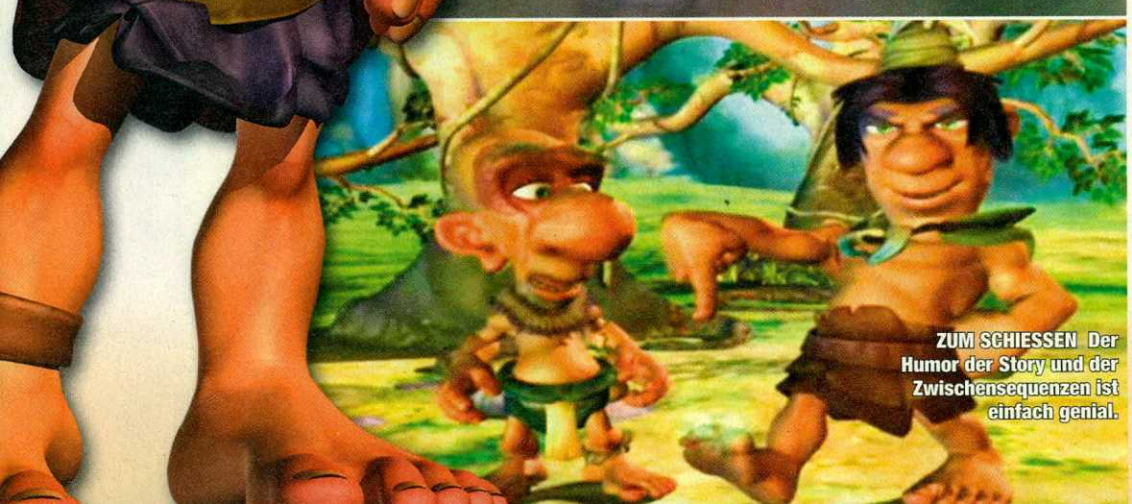
„**Spielerisch genial** und technisch opulent – Resident Evil 4 lässt keine Langeweile aufkommen!"

Tak 2 Der Stab der Träume

Der charismatische Schamanen-Krieger vom Stamm der Pupununu startet seinen zweiten Zwerchfell-Angriff.

ZUSATZMATERIAL Viele zusätzliche Minispiele können freigeschaltet werden.

KABOOM Taks Zaubersprüche sind richtig cool in Szene gesetzt.



ZUM SCHIESSEN Der Humor der Story und der Zwischensequenzen ist einfach genial.

Schlaf ist schon etwas Schönes. Das wissen wir alle spätestens dann zu schätzen, wenn unsere Augen nur unter Zuhilfenahme von Streichhölzern ihren Dienst verrichten wollen. Wenn man allerdings einfach so in die Traumwelt abgleitet und tagelang ganze Wälder zersägt, bekommt Schlaf etwas Besorgniserregendes. So ergeht es Tak zu Beginn seines zweiten Abenteuers. Während er fleißig Schäfchen zählt, hat er immer dieselbe Fantasie: Ein leuchtendes Gebilde bittet ihn, eine Prinzessin zu retten, die von einem bösen Traumwächter in einem furchteinflößenden Schloss bewacht wird. Allerdings hat er dazu überhaupt keine Lust. Seine Worte „Diese Prinzessin-Rettungsaktion ist doch ein alter Hut!" lassen seine Unlust sehr deutlich werden. Als das sprechende Lichtdings ihm die Lösung seines Schlafproblems verspricht, falls er die Mission annehmen sollte, überlegt er nicht lange und macht sich auf den Weg. Die Story umfasst aber weit mehr als nur diese Rettungsaktion. Auch Tlaloc, der Bösewicht aus Teil 1, spielt eine große Rolle und natürlich auch der Stab der Träume. Mehr wollen wir euch aber nicht verraten.

MIT STAB, CHARME UND MAGIE

Taks Reise führt euch in neun unterschiedliche und äußerst abwechslungsreiche Umgebungen wie beispielsweise eine Flusswelt, ein Waldland, eine Traumwelt oder eine Vulkanregion. Zum Glück haben ihn die aufreibenden Ereignisse des ersten Teils an Erfahrung und

Stärke zunehmen lassen und so sind die dortigen Gefahren und Feinde kein Problem für ihn. Im Laufe des Spiels erlernt der Nachwuchsschamane immer mehr Möglichkeiten, seine Feinde mit seinem Stab zu vertrimmen. Neben seinem hölzernen Wanderbegleiter findet er auch Bolas, die sich hervorragend dazu eignen, weit entfernte Feinde zu attackieren oder zu fesseln, um sie dann zu verdreschen. Neben seinen physischen Waffen verfügt Tak auch wieder über Juju-Magie. Diese Zauberkräfte treten im Spiel auf unterschiedliche Art und Weise in Erscheinung. Zum einen kann er sie mit seinen Stab- und Bola-Attacken kombinieren und dadurch erheblich verstärken. Des Weiteren erhält Tak ungefähr ab der Hälfte des Spiels die Fähigkeit, sich in vier unterschiedliche Tiere zu verwandeln. Dass dies nicht nur dazu dient, um dem Spieler ein Schmunzeln aufs Gesicht zu zaubern, versteht sich von selbst, allerdings ist das ein willkommener Nebeneffekt. Jede Tiergestalt hat für das Lösen von Geschicklichkeitspassagen ganz besondere Vorteile (siehe Extrakasten).

GESCHICK IST ALLES

Jeder Level ist mit einer Vielzahl an Aufgaben ausgestattet, die sich teilweise über mehrere Ebenen und weitere Distanzen erstrecken. Für die Lösung dieser Herausforderungen ist einiges an Geschick nötig. Im Planetarium muss man zum Beispiel Energieleitungen säubern, die durch extraterrestrisch anmutende Kugelwesen

INFO TIERISCHE JUJU-MAGIE

Der Pupununu-Krieger hat die Macht

Ohne die Juju-Magie wäre der kleine Tak restlos aufgeschmissen.

Ungefähr ab der Hälfte des Spiels hat Tak die Fähigkeit, sich in vier verschiedene Tiere zu verwandeln. Auf diese Weise kann er neue Bereiche eröffnen und bestimmte Passagen unbeschadet überstehen. Die Verwandlung findet an bestimmten Totems statt. Allerdings solltet ihr stets im Hinterkopf behalten, dass dieser Zustand Juju-Magie verbraucht.

DER BÄR

In der Gestalt eines blauen Bären verfügt Tak über zwei wichtige Eigenschaften. Zum einen nimmt seine körperliche Kraft um ein Vielfaches zu, sodass er größere Felsbrocken bewegen kann. Das zusätzliche Sitzfleisch ermöglicht es ihm ferner, diverse Rutschpartien unbeschadet zu überstehen, ohne sich den Hosenboden wund zu scheuern.

DAS EICHHÖRNCHEN

Um weite Luftstrecken sicher zu überstehen, ist diese Gestalt die perfekte Wahl. Springt einfach an einer Kante ab und betätigt erneut den Sprungknopf, um sanft dahinzuschweben. In manchen Levels kann man sich Geysire oder Luftströme zunutze machen, um länger in der Luft zu bleiben. Auf diese Weise lassen sich neue Bereiche in den Levels erschließen.

DER FROSCH

Als frisch gebackenes Mitglied der Amphibien-Familie kann sich Tak völlig ungehemmt und schneller im Wasser bewegen. So kann er beispielsweise gefährlichen Krokodilen aus dem Weg gehen. Weiterhin kann er sich mithilfe der langen und klebrigen Zunge von Libelle zu Libelle schwingen, um Schluchten zu überwinden und neue Gebiete zu erreichen.

DAS WILDSCHWEIN

Dieses Tier ist hauptsächlich in schlammigen Gegenden anzutreffen. Deshalb kann sich Tak nach der Verwandlung auch hier ungehindert bewegen. Außerdem stellen Holzbarrikaden nach einer kräftigen Rammattacke kein ernst zu nehmendes Hindernis mehr dar. Auch Gegnern bekommt ein solcher Angriff nicht sonderlich gut.

TRAUMWELT Solche Sprung-Passagen zerren stellenweise an den Nerven.

ABWECHSLUNG PUR Auf seiner Reise besucht Tak viele unterschiedliche Levels.

KLEINE KAMPFSAU Die Juju-Magie verstärkt Taks Attacken erheblich.

verschmutzt werden. Sobald man eines dieser Wesen erledigt hat, erscheint umgehend aus einem nahe gelegenen Kokon ein neues. Also ist Schnelligkeit gefragt, wenn man die Leitungen permanent freihalten möchte, um anschließend den Energiekreis zu schließen und so einen neuen Bereich zu öffnen. Leider wiederholen sich Aufgaben dieser Art ständig, was dazu führt, dass sich über kurz oder lang Langeweile breit macht.

Dennoch haben die Entwickler einen gelungenen Nachfolger produziert, in dem die witzigen Ideen aus *Tak und die Macht des Juju* konsequent weitergeführt und sogar noch ausgebaut wurden. Das in Massen vorhandene Bonusmaterial wie beispielsweise Filmchen, Konzeptzeichnungen oder eine nette Ansammlung von Minispielen sorgt zudem für zusätzliche Beschäftigung. Leider gibt es im Spiel auch einige Stellen, an denen sich ordentlich Frust breit macht. Wenn man zehn bis 15 Versuche benötigt, um eine Fahrt auf einem Traumweltfluss zu bestehen, befindet sich der Controller kurz vor einer destruktiven Flugstunde. Auch innerhalb der Umgebungen fallen immer wieder Stellen auf, die den Eindruck erwecken, dass die Entwickler nicht mehr die Zeit hatten, dem Titel den letzten Feinschliff zu geben. Schade eigentlich, denn diese Detailmakel verwehren dem Spiel eine höhere Wertung und sogar den Hitstempel.

EINFACH ZUM SCHIESSEN

Ein Element haben die Entwickler aber mit Bravour umgesetzt: den Humor. Sowohl die Geschichte als auch die Art und Weise, wie sie erzählt wird, ist einfach genial. Herrlich abgedrehte Charaktere und Dialoge sorgen für eine konstante Beanspruchung der Lachmuskeln. Wenn sich Jibolba und sein Bruder JB („Jibolbas Bruder" – seine Mutter war zu beschäftigt, um sich einen vernünftigen Namen auszudenken) streiten, bleibt garantiert kein Auge trocken. Hier ist die enge Zusammenarbeit mit Zeichentrickproduzent Nickelodeon deutlich spürbar.

Die Technik von *Tak 2: Der Stab der Träume* ist ebenfalls gut. Die Hauptcharaktere sehen sehr gut aus und sind liebevoll und detailliert animiert. Einige Attacken und Juju-Zauber machen zudem durch den Einsatz von tollen Lichteffekten einen erstklassigen Eindruck. Die Umgebungen glänzen zwar nicht immer durch hübsche Texturen, zeichnen sich aber vor allem durch ihre fantasievolle Architektur aus. Wirklich ärgerlich sind allerdings die Einbrüche in der Bildwiederholungsrate, die überwiegend bei exzessivem Einsatz von Licht- und Partikeleffekten auftreten. Gepaart mit vereinzelten Kameraproblemen sind solche Situationen mehr eine Geduldsprüfung als spielspaßfördernd. Begleitet wird das Jump & Run von stimmungsvollen Melodien und passenden Soundeffekten. In diesem Bereich sind vor allem die sehr gute Synchronisation und Sprachausgabe hervorzuheben. Tak, Jibolba und alle anderen Figuren sind herrlich witzig vertont, was bei Spielen mit deutscher Sprachausgabe ja leider die Ausnahme geworden ist.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK

Besser durch Erfahrung?

TAK 2: DER STAB DER ...

UMFANG ★★★★☆

Umgebungen: 9

Langzeitmotivation: Einige freispielbare Minigames (z. B. Snowboardrennen) halten bei Laune – manche sind auch zu zweit spielbar. Weitere freischaltbare Extras wie Konzeptzeichnungen.

GAMEPLAY ★★★★☆

Missionsdesign: Die Welten bieten jeweils unterschiedliche Aufgabenstellungen. Taks Fähigkeit, sich in Tiere zu verwandeln, wird sehr stark eingebunden.

Upgrades: Tak erlernt während des Spiels neue Attacken und erweitert sein magisches Arsenal.

Steuerung: Hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur geringfügig verändert. Auch hier macht die Kamera gelegentlich Probleme.

Einstieg: Der Spieler wird ebenfalls sehr gut in die Handhabung eingeführt. Neue Moves werden nach Erhalt an Ort und Stelle erklärt.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Sehr hübsche Umgebungen mit abgedrehter Architektur und teilweise schwachen Texturen. Die Hauptcharaktere sehen einfach klasse aus und sind mit guten und detaillierten Animationen ausgestattet. Geniale Lichteffekte, aber auch Ruckeleinlagen.

Musik & Sound: Die Musik begleitet das Jump & Run sehr schön und zeichnet sich durch einige sehr stimmungsvolle Stücke aus. Ordentliche Soundeffekte.

Lokalisierung: Die genial-witzige Sprachausgabe ist erneut auf sehr hohem Niveau.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Intro sprüht vor Humor und führt den Spieler hervorragend ein.

2 Taks Fähigkeiten nehmen zu und die Aufgaben werden komplexer.

3 Man nutzt alle Möglichkeiten, um die Levels zu schaffen. Selten frustig.

4 Frustige Stellen nehmen zu und zerren an der Geduld des Spielers.

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

Fazit: *Tak 2: Der Stab der Träume* weist sehr starke Ähnlichkeiten mit seinem sympathischen Vorgänger auf und hätte noch

INFO GBA-VERSION

Kleiner Bruder

Neben der sehr gut gelungenen GameCube-Version veröffentlicht THQ auch eine Fassung für den GBA (SP). Leider kann das Handheld-Jump&Run qualitativ nicht mit *Tak 2: Der Stab der Träume* für den GameCube mithalten. Nähere Einzelheiten erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe, in der es dann den Test gibt.

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Wir vergleichen für euch beide Abenteuer des kleinen Juju-Kriegers. Welcher Titel ist besser?

TAK UND DIE MACHT DES ...

UMFANG ★★★★☆

Umgebungen: 11

Langzeitmotivation: Auch Teil 1 bot schon einige Minispiele, die den Reiz des Titels noch über das Durchspielen hinaus aufrechterhalten. Konzeptzeichnungen und kurze Filmchen warten auch hier auf fleißige Zocker.

GAMEPLAY ★★★★☆

Missionsdesign: Einige Gebiete müssen des Öfteren besucht werden. Ansonsten sind die Levels recht linear aufgebaut. Taks Kräfte finden regen Gebrauch.

Upgrades: Insgesamt 17 kraftvolle Juju-Magiesprüche unterstützen euch während des Spiels.

Steuerung: Tak lässt sich gut durch die Levels steuern. Manchmal erschweren Kameraprobleme das Vorankommen.

Einstieg: Flora macht euch zu Beginn des Spiels Stück für Stück mit allen Facetten der Steuerung vertraut. Wirklich vorbildlich.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Auch der Vorgänger konnte durch die sehr gute Modellierung der Figuren überzeugen. Außerdem beleben zahlreiche Details die Umgebungen. Die Levels sehen sehr gut aus und weisen eine abwechslungsreiche Architektur auf. Tolle Lichteffekte, aber ebenfalls Ruckler.

Musik & Sound: Eingängige und passende Hintergrundmusik, die die Stimmung der jeweiligen Umgebung sehr gut unterstreicht. Gute und teils recht putzige Soundeffekte.

Lokalisierung: Tak, Jibolba und alle anderen Charaktere wurden hervorragend synchronisiert.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Einleitung ist der Brüller. Man kann es kaum erwarten anzufangen.

2 Sowohl die Story, als auch Taks Fähigkeiten entwicklen sich. Super.

3 Tak verfügt über alle Fähigkeiten und die Levels sind sehr fordernd.

4 Zwar unterhält die Story nach wie vor, aber langsam ist die Luft raus.

GESAMTWERTUNG

★★★★☆

etwas mehr Feinschliff vertragen können. In Sachen Humor hat der Nachfolger aber auch wieder die volle Punktzahl.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
schmeißt sich weg.

Der Humor von Tak 2 ist einfach genial und schafft es auch, über dessen Schwächen hinwegzutrösten. Avalanche hat zwar einige neue Ideen eingebaut, trotzdem ähnelt *Tak 2* seinem Vorgänger ziemlich stark. Häufige Frustmomente gegen Ende des Spiels verwehren zusätzlich eine höhere Wertung.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat
ist frustriert.

Tak 2 ist sicher eines der lustigsten Jump & Runs auf dem GameCube. Wer den Vorgänger gespielt hat, wird auch *Tak 2* lieben und sollte sich von einigen frustrierenden Stellen nicht entmutigen lassen. Persönlich hätte ich mir etwas mehr Innovationen gewünscht.

TEST

TAK 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Avalanche
Speichern:	10+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin 25. März	Preis Ca. € 50,-

- Genialer Humor
- Großer Umfang
- Teilweise frustrierend
- Ruckeleinlagen

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Übersichtliche Pad-Belegung. Allerdings erschweren gelegentliche Kameraprobleme die Steuerung."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	83%	72%	**83%**

„**Jump & Run mit genialem Humor,** das trotz Mängel gute Unterhaltung für Jung und Alt bietet "

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING and der B 224
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

MARIO PARTY 6
inkl Microphon nur 54,95
ab 15.3 / Vorbestellen

MARIO TENNIS dt.
deutsch 54,95
ab 22.2. / Vorbestellen

RESIDENT EVIL 4 (18)
JETZT VOR(BESTELLEN)
AB 18 JAHRE / uncut

Donkey Kong Jungle Beat dt.
Inkl.Drumms nur 54,95
Ohne Drumms nur 47,95

PAPER MARIO
inkl. Memo59 deutsch 57,95

TALES of SYMPHONIA
inkl Memo59 deutsch. 57,95

JETZT FÜR 18 er SPIELE REGISTRIEREN!!! SCHON RESI 4 BESTELLT ????

NBA STREET 3
dt. 57,95
ab 14.2. Vorbest.

ZELDA Four Swords
inkl. Linkkabel
&Memo 59 nur54,95

Call of Duty dt.
deutsch - 57,95
ab 18. Jahre

Mortal Kombat
DECEPTION
uncut / ab 18 Jahre

CHAMPIONS LEAGUE
dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
GOLDENEYE 007 dt.	54,95
F-ZERO dt.	29,95
FIFA SOCCER 2005 dt.	54,95
KING ARTHUR dt.	57,95
MARIO GOLF dt.	54,95
METROID PRIME 2 dt.	54,95
NEED SPEED UNDERG.2	57,95
PRINCE of PERSIA 2 dt.	57,95
RAINBOW SIX 4 dt.	März
STREET RACING SYND.	54,95
SECOND SIGHT dt.	29,95
SPYRO A HeroTail dt.	49,95
STARFOX Adv.2 dt.	vorb.
TONY HAWKS UNDERG.2	57,95
TIMESPLITTERS Fut. Dt.	März
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	29,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95

TIPS DES MONATS

WWE DAY RECKONING.	39,95
ZELDA Windw.inkl. Lösung	42,95
SoulCalibur2 inkl. Lösung	42,95
R.Evil / RE Zero je	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY PLAYER	59,95
ZELDA Minish Cap dt.	39,95
FinalFantasy I+II dt.	39,95
MarioParty Advance dt.	39,95

XBOX TOPHITS

BLOOD RAYNE 2	Febr.
The Punischer PAL	57,95
DOOM3 S.E.PAL.	März

PLAYSTATION 2 TOPHITS

Gran Turismo 4 dt.	Febr.
GTA San Andreas uncut	54,95
The Punischer PAL	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
007 Alles odder Nichts	29,95
BÖSE NACHBARN dt.	22,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
DIE SIMS brechen aus	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
XIII dt.	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS /POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

EXKLUSIV Mario, Luigi und Prinzessin Peach gehen auch auf Punktejagd, mit mäßigem Erfolg.

NEUERUNG Während eines Gamebreakers behält man die Kontrolle und kann zu einem Mitspieler passen.

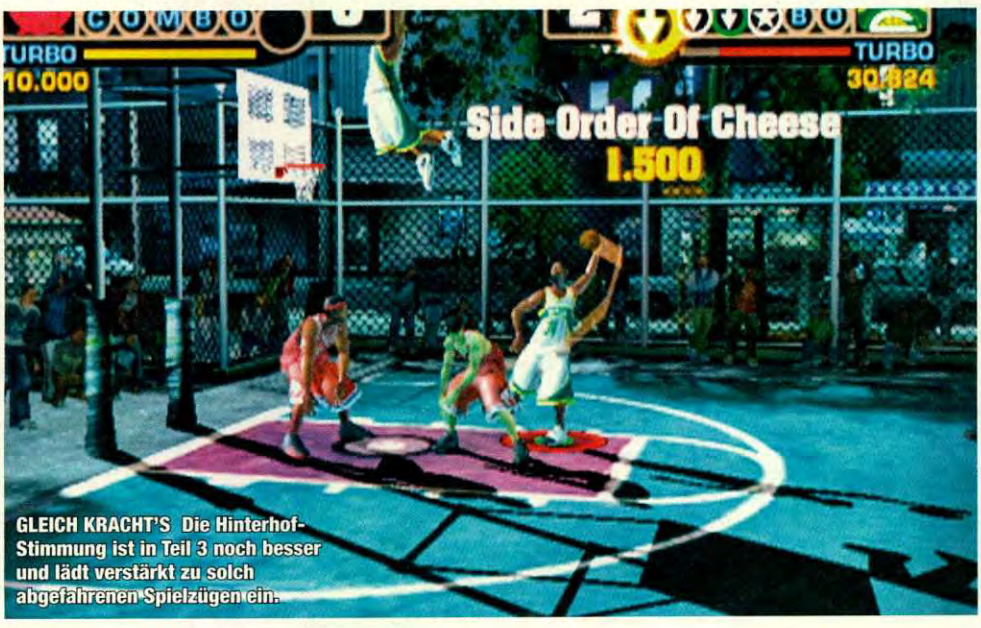
NBA Street V3

Style ist alles! EAs Streetballer sind bereit für Runde 3.

Eine der erfolgreichsten Arcade-Sportserien der Gegenwart geht in die dritte Runde. *NBA Street V3* bietet spektakuläre Dunkings, atemberaubende Dribblings und abgefahrene Pässe und erweitert diese um noch coolere Moves, neue Spielmodi und eine eingängigere Steuerung. Die Trick-Moves werden in *V3* entweder durch den Trick-Stick (C-Stick) oder die X-Taste ausgelöst. Jede der acht Richtungen des C-Sticks ist mit einem anderen Manöver belegt. In Kombination mit den Schultertasten ergeben sich somit über 40 verschiedene Moves. Je mehr coole Aktionen ihr zum Besten gebt, desto schneller füllt sich eure Gamebreaker-Leiste. Diese könnt ihr dann in einem spektakulären Dunking entladen. Während das Spielgeschehen dabei nur auf euch fokussiert ist, hat euer Gegenspieler keinen Einfluss mehr auf die anstehende Demütigung – ihr dagegen umso mehr! Im dritten *NBA Street*-Ableger behaltet ihr nämlich während des Gamebreakers erstmals die volle Kontrolle über euren Spieler und könnt weiterhin Tricks ausführen.

In puncto Spielmodi hat sich bei *NBA Street V3* ebenfalls einiges getan. In der neuen Street-Challenge gilt es, in 70 Tagen euren eigenen Charakter samt Teamkameraden und selbst erstelltem Court in den Streetball-Olymp zu zocken. Wenn ihr lieber gleich gegen die echten Profis antreten wollt, empfiehlt sich ein Pickup-Game gegen eines der aktuellen NBA-Teams. Außerdem könnt ihr Mario, Luigi und Prinzessin Peach über den Court jagen. Der GameCube-exklusive Auftritt der Nintendo-Helden ist zwar ein nettes Goodie, aber so richtig passen die drei nicht in das coole Streetball-Umfeld. Dunk-Koryphäen können sich dagegen im neuen Dunk-Contest austoben. Da es unzählige Courts, NBA- und Streetball-Legenden, Kleidungsstücke und Verzierungen freizuspielen gibt, wird man viel Freude mit *NBA Street V3* haben. Dazu kommt die tolle Optik des Titels, der seinen grafisch ausgefeilten Vorgänger noch übertrifft. Die hervorragenden Animationen, der tolle Soundtrack und die coolen Sprüche des Kommentators machen das Spiel zu einem Muss für alle Streetball-Fans.

UDO CRNJAK



GLEICH KRACHT'S Die Hinterhof-Stimmung ist in Teil 3 noch besser und lädt verstärkt zu solch abgefahrenen Spielzügen ein.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak

Bringt die Körbe zum Glühen.

Die beim Spieler verbleibende Kontrolle während eines Gamebreaker-Dunkings ist eine sehr willkommene Neuerung. Ansonsten überzeugt der Titel sowohl durch seine Ausstattung als auch durch die gelungene Technik. Mario, Luigi und Prinzessin Peach hätten sich die Entwickler aber sparen können. Zum einen passen sie nicht ins Streetball-Setting und zum anderen wirken ihre Animationen ziemlich albern. Es passt einfach nicht, wenn Peach im Vorzeige-Gangster-Style einen Dunking feiert. Eine nette Dreingabe, aber mehr auch nicht.

TEST

NBA STREET V3

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports Big
Speichern:	15 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Tolle Animationen
- ⊕ Sehr gute Steuerung
- ⊕ Modifizierte Gamebreaker
- ⊖ Mario & Co. unpassend

CONTROLLER CHECK STANDARD

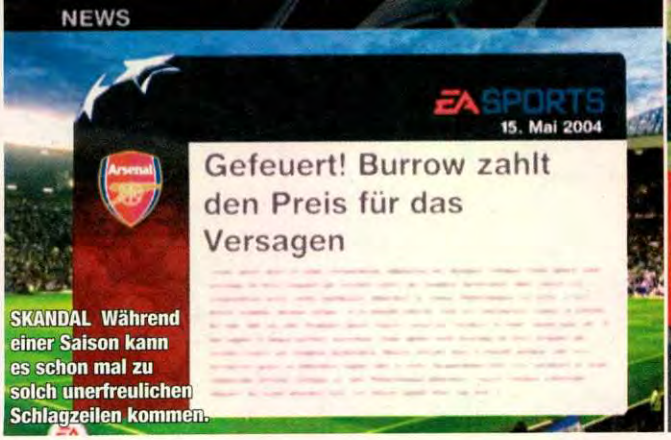
„Durch die Verlegung der Trick-Moves auf den rechten Analogstick ist die Steuerung noch eingängiger."

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	87%	85%	85%

„Viele Neuerungen und Verbesserungen machen V3 zum **besten Teil der Streetball-Serie.**"



SKANDAL Während einer Saison kann es schon mal zu solch unerfreulichen Schlagzeilen kommen.

TORCHANCE Könnte das die Führung werden?

UEFA Champions League 2004-2005

Electronic Arts' neueste Errungenschaft: die Champions-League-Lizenz.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Es war eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich Electronic Arts auch die Lizenz für die Champions League schnappen würde und ein Spiel dazu produziert. Anders als bei den bisherigen Welt- bzw. Europameisterschafts-Spielen bietet der Titel weitaus mehr, als der Name anfangs vermuten lässt. Zwar ist selbstverständlich ein Champions-League-Modus vorhanden, bei dem die aktuelle Saison der Königsklasse nachgespielt werden kann, doch ist das längst nicht alles. Neben den obligatorischen Spielmodi (Einzelspiel, Turnier mit Gruppenphase und anschließender K.-o.-Runde, Training und Situationsspiel) gibt es ferner den so genannten Saison-Modus. Hier muss der Spieler mit seinem Wunschteam (bei *UEFA Champions League 2004-2005* stehen 239 europäische Teams zur Auswahl) eine ganze Saison lang erfolgreich arbeiten – als Spieler und Manager.

Der größte Unterschied zu *FIFA Football* ist die erweiterte Steuerung. Erstmals sind jetzt auch flache und scharfe Flanken möglich. Per L-Taste kann man zudem seine Mitspieler zum Steillaufen auffordern und anschließend per Y-Knopf mit einem Pass in den Lauf optimal bedienen. Auch bei den Standardsituationen wurden neue Aktionsmöglichkeiten hinzugefügt. Zusammen mit der optimierten KI der Mitspieler (sie sind jetzt aktiver und laufen sich öfter frei) ergeben sich mehr Angriffsmöglichkeiten auf dem Spielfeld.

Was allerdings bei *UEFA Champions League 2004-2005* stört, sind die zu trägen Bewegungen des ballführenden Spielers. Dadurch sind wirkungsvolle Dribblings nach wie vor kaum möglich und Eins-gegen-eins-Situationen führen selten zum Erfolg. Ein weiteres (bekanntes) Problem ist der nahezu immer gleiche Spielaufbau der CPU-gesteuerten Mannschaften.

Die Technik des Titels ist allerdings wieder sehr gelungen. Aufgrund vieler Polygone und scharfer Texturen sehen die Figuren unglaublich detailliert aus. Dank der hübschen Lichteffekte sind vor allem die Matches am Abend sehr stimmungsvoll. Der Sound überzeugt durch die vielen unterschiedlichen Fangesänge und nervt mit zwei Kommentatoren, die völlig unangebrachte und sich ständig wiederholende Sprüche zum Besten geben.

UDO CRNJAK

GLANZPARADE Besonders gelungene Aktionen kann man sich in der Wiederholung anschauen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak wagt es wieder einmal.

Die Steuerung ist zwar verbessert worden, allerdings sind immer noch keine Dribblings möglich. Hier ist eindeutig noch Verbesserungspotenzial vorhanden. In Sachen Technik und Präsentation gibt's nichts zu meckern. Tolle Fangesänge und die akribisch genaue Nachempfindung der Stadien sorgen für eine coole Fußballstimmung. Allerdings nerven die Kommentatoren durch ihre unangebrachten Sprüche. Wer sich vor kurzem allerdings erst *FIFA Football 2005* zugelegt hat, braucht hier nicht zugreifen.

TEST

CHAMPIONS LEAGUE

Genre:	Fussball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	89+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Sehr gute Animationen
- ⊕ Riesiger Umfang
- ⊕ Verbesserte Steuerung
- ⊖ Dribblings kaum durchführbar

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Das Pad ist intelligent belegt. Wer alle Features ausführen will, muss aber ein Fingerakrobat sein."

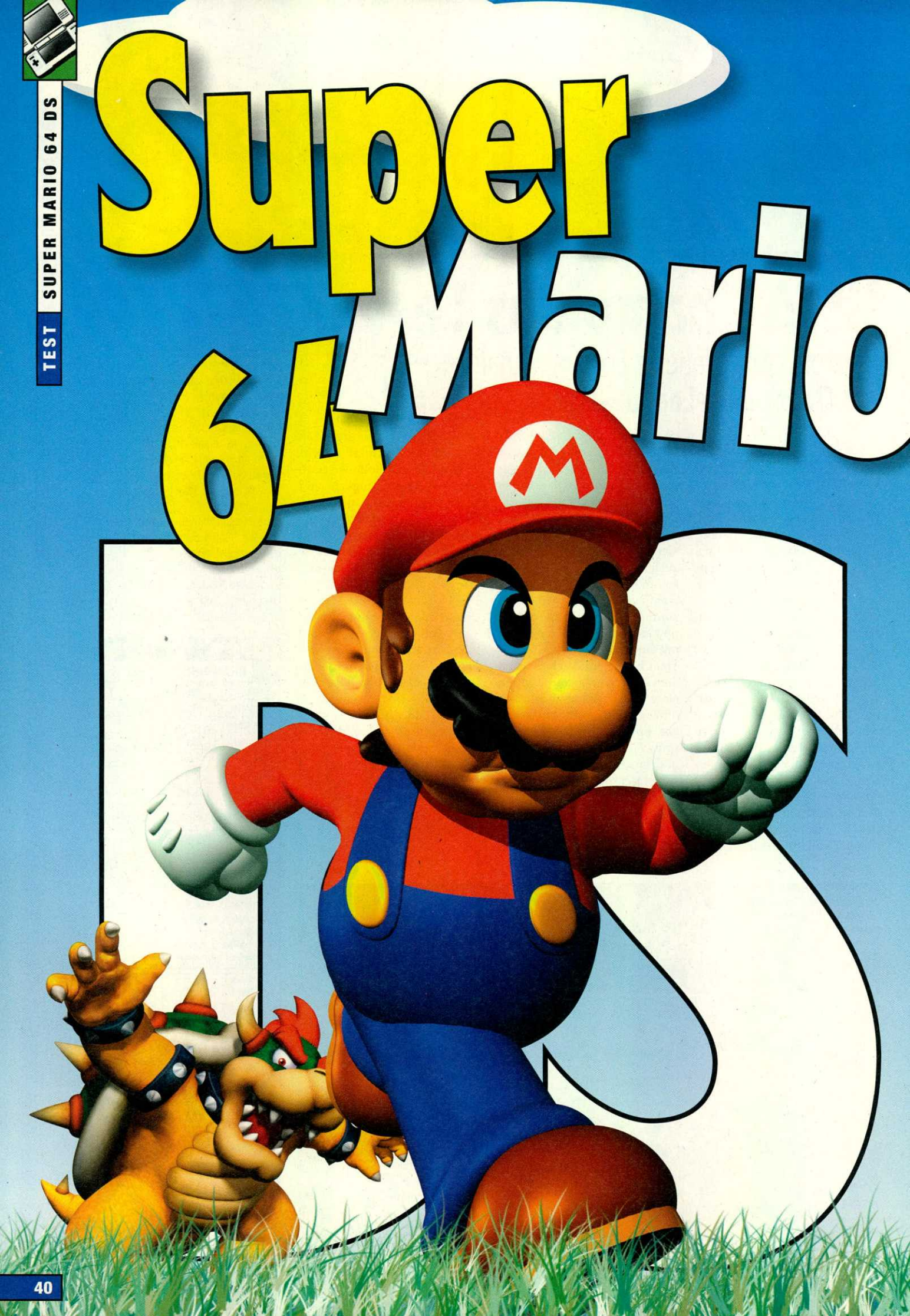
STEUERUNG **83 %**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	**87%**	EINZEL
83%	84%		83%

„Dezente Verbesserungen und die neue Lizenz sorgen für **Verstärkung auf dem Referenzthron.**"

Super Mario 64



N-ZONE HIT

Aus Alt mach Neu: Super Mario zeigt auch auf dem DS ‚dass er nichts von seiner Klasse verloren hat.

Eigentlich gehört ein abenteuerlicher Auftritt des Klempnerdickerchens Mario zum Launch einer jeden Nintendo-Konsole. Zum Entsetzen vieler Fans wurde dieses ungeschriebene Gesetz mit der Markteinführung des GameCube gebrochen. Glücklicherweise setzt das japanische Unternehmen die alte Tradition auf dem DS fort und deutet an, welche Fähigkeiten in ihrer Wunderwaffe schlummern – obwohl es sich letztlich nur um eine aufgebohrte Neuauflage des 1996 erschienenen Genreprimus *Super Mario 64* handelt.

DA WERDEN ERINNERUNGEN WACH!

Koopa-König Bowser hat das zarte Blaublut Prinzessin Peach entführt – und das in ihrem eigenen Schloss! Mario, Luigi und Wario machen sich umgehend auf, der Echse das Handwerk zu legen. Doch das Heldentrio tappt in eine Falle und ihr übernehmt überraschenderweise zu Beginn die Rolle von Knuddel-Dino Yoshi, bis ihr die anderen Charaktere freigespielt habt. Yoshi darf jetzt nicht nur die liebreizende Königstochter aus den Fängen des kaltblütigen Grobians befreien, sondern auch noch seine dusseligen Kollegen, was alles andere als einen Spaziergang darstellt. Bowser hat nämlich einen unheilvollen Fluch über das Schloss gelegt, der dafür sorgt, dass der Zugang zum Inneren des prunkvollen Palastes durch magische Tore versperrt ist, die nur durch eine gewisse Anzahl von Sternen zu öffnen sind. Die wiederum verdient ihr euch zum größten Teil durch die Bewältigung von Aufgaben in den abwechslungsreichen Levels: Es gilt, Endgegner wie König Bomb-Omb oder Riesenraupe Wiggler zu besiegen oder Wettrennen gegen einen sportbegeisterten Koopa Troopa zu bestreiten. Ihr reist nach Atlantis, in ein überdimensionales Uhrwerk oder in die windigen Höhen der Regenbogen Raserei, dazu stellt ihr euch den gefährlichen Kletter- und Sprungpartien vor den Konfrontationen mit Bowser. Was Nintendo-Mastermind Miyamoto hier an tollkühner Levelarchitektur, Ideen und Umfang auffährt, sucht ganz einfach seinesgleichen und hat auch auf dem Nintendo DS nichts von seiner Genialität verloren.

Super Mario 64 auf dem Nintendo 64 gilt als Meilenstein der Videospielgeschichte, was zum großen Teil dem Analogstick des Dreizack-Controllers mit seiner feinfühligen, punktgenauen Steuerung zu verdanken ist. Ähnlich revolutionär stellt sich Nintendo wohl auch das Spielgefühl auf dem DS vor, bei dem die hoch gepriesene Kontrolle des Originals auf den Touchscreen übertragen wird. Doch schon nach kurzem Spielen wird deutlich, dass die Steuerung von Yoshi ein wenig

KOPF AUF RUMPF Verbindet die Bahnen mit dem Stylus.

KÖRPERLOS Rollt den Rest vom Schneemann zum traurigen Kopf.

TROPISCH Auf dem Eiland geht ihr auf die Jagd nach sechs silbernen Sternen.

gewöhnungsbedürftig ist und er sich nicht so intuitiv durch den Schlossgarten manövrieren lässt. Zudem rutscht ihr mit dem Daumen nicht selten an den Rand des Schirms und seid dazu gezwungen, eure Bewegung abzubrechen, um den Stylus wieder im Zentrum des Touchscreens zu platzieren. Nintendo ist dieser Umstand scheinbar bewusst: Einige knifflige Sprungpassagen wurden vereinfacht und auch die Endgegner scheinen im Vergleich zu 1996 aus der Übung gekommen zu sein und gehen in vielen Fällen nach weniger Treffern zu Boden. Wem der Touchscreen gar nicht zusagt, der darf sich in die alternative Bedienung via Digital-Steuerkreuz einarbeiten. Ganz unproblematisch ist diese Variante aber auch nicht: Euer Held tappt zunächst vor sich hin; wenn ihr die Richtungstaste etwas länger gedrückt haltet, legt er einen Zahn zu, und erst in Kombination mit dem gehaltenen Y-Knopf beginnt er zu laufen. Trotz der angesprochenen Kritikpunkte ist die Steuerung mit einer Portion Übung jedoch schnell zu beherrschen und geht in Fleisch und Blut über.

NETTE ZUSÄTZE

Neben der Möglichkeit der Touchscreen-Steuerung bietet Marios DS-Debüt weitere Neuerungen: Im Schloss erwarten euch zusätzliche Levels, angefangen bei einem sonnenverwöhnten Inselchen im tropischen *Super Mario Sunshine*-Flair bis zu einem in giftigen Nebel getauchten Labyrinth, das von zahllosen Gumbas und ihrem Atompilz-Anführer heimgesucht wird. Neben den 120 Sternen des N64-Klassikers gesellen sich weitere dreißig hinzu, die überall im Prunkbau verstreut sind. Dazu wird eure Sammelleidenschaft in den bereits bekannten Landschaften auf die Probe gestellt. Neben roten und goldenen Münzen werdet ihr regelmäßig mit der Aufgabe konfrontiert, fünf silberne Sterne aufzunehmen, die allerdings die nervenaufreibende Eigenschaft haben, fortzuhüpfen, sobald Yoshi und Konsorten mit Gegnern in Berührung kommen.

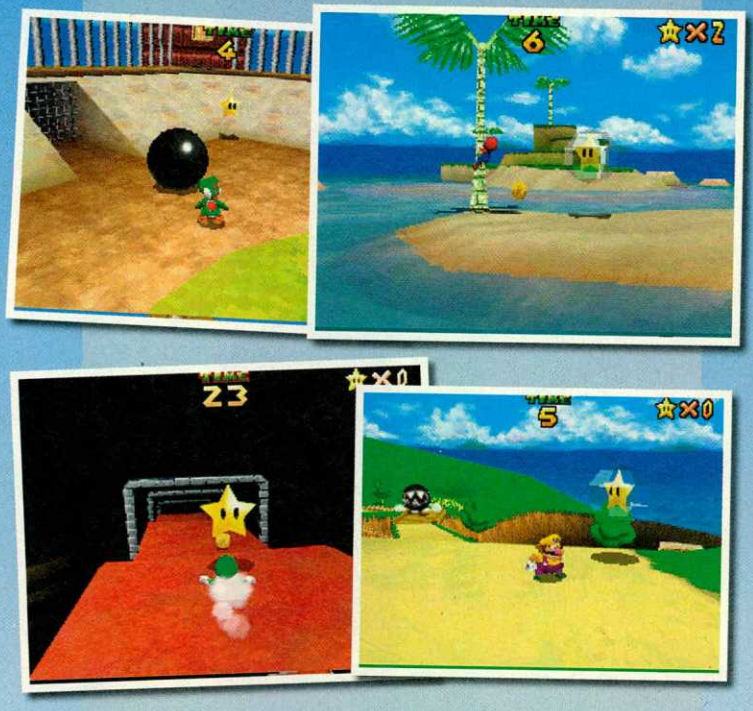
TOADS SPASSIGE SPIELHÖLLE

Habt ihr erst einmal genug von der Jagd nach Talern, Sternen und Prinzessinnen, lädt euch der Startbildschirm zu einem kurzweiligen Aufenthalt in Toads Minispiel-Zimmer ein. Bei über zwei Dutzend freispielbaren Geschicklichkeits- oder Puzzlespielen bringt ihr

INFO DER MEHRSPIELER-MODUS

Sternschnappe

Wer sich stundenlange Mehrspieler-Matches auf höchstem Niveau wünscht, der ist bei *Super Mario 64 DS* fehl am Platz. Nichtsdestotrotz bietet der Titel kurzweilige Unterhaltung für zwischendurch.



Mit nur einer Cartridge nehmen bis zu vier Spieler an einer Sternenjagd teil. Diejenigen ohne Cartridge wählen im Startmenü des Nintendo DS die Option „DS-Download-Spiel", woraufhin eine LAN-Verbindung aufgebaut wird. Jetzt ladet ihr den gewünschten *Mario*-Inhalt herunter. In vier Arenen hetzt und prügelt ihr zunächst als verschiedenfarbige Yoshis um die wertvollen Funkelsteine, erst mit der Kraft der herumliegenden Kappen könnt ihr das Aussehen und die Fähigkeiten anderer Charaktere annehmen. Eine der Mehrspieler-Welten entpuppt sich als rasante Rutschpartie, die ihr aus Peachs Zimmer kennt. Aber auch dort gilt: Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Sterne gesammelt hat, darf sich feiern lassen.

WIRBELWIND Yoshi sollte in der Wüste auf Treibsand und Tornados achten.

SPUK Im Geisterhaus verwandelt sich ein Piano in eine gefräßige Bestie.

INFERNO Die teuflische Bombe boxt ihr mit einigen Hieben in die Lava.

den Stift zum Glühen, indem ihr zum Beispiel durch Reiben des Touchscreens einen Schneeball an Felsen vorbei ins Ziel rollt oder das Konterfei eines Charakters aus einem Berg anderer Gesichter identifiziert. Die Minispiele sind größtenteils sehr gut gelungen, aufgrund ihrer leichten Zugänglichkeit auch für Videospieleinsteiger bestens geeignet und sorgen schon bald für enorme Motivation, den vorher aufgestellten Rekord noch einmal zu brechen.

ZU VIERT DEN STERNEN NACH!

Nicht ganz dieses Niveau erreicht der Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu vier Kumpanen via Wireless-LAN in verschiedenen Arenen um einen funkelnden Stern prügeln. Was kurzfristig unterhält, kann auf lange Sicht nicht an den Doppelschirm fesseln. Mehr Aufmerksamkeit erregt da die Technik: *Super Mario 64 DS* präsentiert sich einwandfrei und sieht sogar noch ein bisschen besser aus als sein N64-Pendant. Die Texturen sind insgesamt detaillierter und die grellen Farbtöne wurden weitestgehend durch gedecktere ersetzt. Ganz deutlich wird dies beispielsweise an Bäumen und Wiesen, die einen weitaus natürlicheren Eindruck machen. Die Texturen pixeln zwar auf, wenn sie sich nahe an der Kamera befinden, dafür gehört aber der typisch verwaschene Look des Originals der Vergangenheit an. Die Anzahl der Musikstücke hält sich in Grenzen, dafür laden die eingängigen *Mario*-Melodien, die zum Beispiel um Themen aus *Super Mario Sunshine* auf dem kleinen Eiland-Areal und *Super Mario Bros. 3* im Minispiel-Raum erweitert wurden, zum Mitpfeifen ein. Grund zum fröhlichen Musizieren habt ihr allemal: Die Begeisterung von 1996 erreicht *Super Mario 64 DS* zwar nicht, glänzt aber auch heute noch hinsichtlich Leveldesign und Ideenreichtum und veranschaulicht ganz gut, was wir von den Funktionen des Nintendo DS in Zukunft erwarten können.

SASCHA SCHMITZ

DETAIL-CHECK SUPER MARIO 64 DS

Klempnerduell

Wie schlägt sich *Super Mario 64 DS* im Vergleich zum Original von 1996? Das schreit nach einem Vergleich!

SUPER MARIO 64 DS

System: Nintendo DS.
Erstveröffentlichung: 2004

GAMEPLAY ★★★★★
Anzahl Sterne: 150
Anzahl Minigames: 24+
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler jagen in vier Arenen nach Sternen. Nur eine Cartridge notwendig. Nichts Besonderes, aber eine nette Dreingabe.
Spielbare Charaktere: Mario, Luigi, Yoshi, Wario
Leveldesign: Aus der N64-Version übernommen und durch kleinere. neue Levels erweitert.

STEUERUNG: ★★★★
Sowohl die Bedienung über das Steuerkreuz als auch über Touchscreen sind nicht so präzise wie in der N64-Version.

TECHNIK ★★★★
Grafik: Detailliertere Charaktermodelle und Texturen entschädigen für den etwas pixeligen Look.
Sound: Melodien und Soundeffekte klingen fast so gut wie auf dem N64.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.
Speicherstände: 3 auf der Cartridge.

MOTIVATIONSKURVE

1 Ein Wiedersehen mit Mario! Die Steuerung frustet zu Beginn.
2 Man hat sich auf die Steuerung eingestellt, der Spaßfaktor steigt.
3 Neue Minispiele sind freigespielt und neue Abschnitte entdeckt.
4 Das Spiel wird nicht langweilig und die Minispiele halten bei Laune!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SUPER MARIO 64

System: Nintendo 64.
Erstveröffentlichung: 1996

GAMEPLAY ★★★★
Anzahl Sterne: 120
Anzahl Minigames: Keine.
Mehrspieler-Modus: Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.
Spielbare Charaktere: Mario
Leveldesign: Wegweisend. Geniale Umsetzung einer 2D-Jump&Run-Serie in die dritte Dimension.

STEUERUNG: ★★★★
Besser geht's kaum. Der Klempner lässt sich intuitiv und flüssig durch das 3D-Szenario manövrieren.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Die Nintendo-64-Version ist kantiger, unschärfer und weniger detailliert als die DS-Version.
Sound: Wenige Melodien, dafür aber mit viel Ohrwurm-Potenzial.
Ladezeiten: Nicht vorhanden.
Speicherstände: 3 auf dem Modul.

MOTIVATIONSKURVE

1 Super! Die Steuerung ist eingängig und präzise.
2 In jedem neuen Levels gibt es was Neues zu entdecken.
3 Das Spiel wird nicht langweilig und wird zunehmend kniffliger.
4 80 Sterne reichen zwar zum ersten Durchspielen, aber man will alle 120!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: In Sachen Umfang und Abwechslung hat Nintendo bei *Super Mario 64 DS* mit dreißig neuen Sternen und Minispielen zugelegt, die präzise Steuerung des N64-Titels bleibt aber unangetastet.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
sieht nur noch Sterne.

Super Mario 64 DS ist wirklich ein souveräner Wurf auf dem Nintendo DS. Ich persönlich hatte allerdings bereits beim wunderbaren Original alle 120 Sterne gesammelt und Yoshi auf dem Dach besucht, wodurch bei der DS-Version große Überraschungen ausblieben. Die etwas unsensible Steuerung hat mir anfangs zu schaffen gemacht.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
mag vor allem die Minispiele.

Super Mario 64 DS zeigt auch Jahre nach der Erstveröffentlichung, dass es ein zeitloser Klassiker ist. Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, geht aber dann gut von der Hand. Die Grafik ist für Handheld-Verhältnisse beeindruckend. Der erhöhte Umfang sowie die neu hinzugekommenen Minispiele halten sehr lange bei Laune. Einer der derzeit besten DS-Titel.

TEST
SUPER MARIO 64 DS

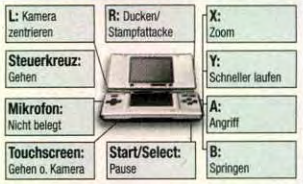
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4 (1 Cartridge)**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **11. März**	Preis **Ca. € 40,-**

⊕ Sehr umfangreich
⊕ Grandioses Leveldesign
⊕ Unterhaltsame Minispiele
⊖ Steuerung nicht optimal

CONTROLLER CHECK STANDARD



„Der DS-Mario steuert sich nicht ganz so gut wie das N64-Original."

STEUERUNG **78%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	81%	65%	**88%**

„Neuauflage eines Meilensteins mit gelungenem DS-Einschlag."

Wario Ware Touched!

N-ZONE HIT

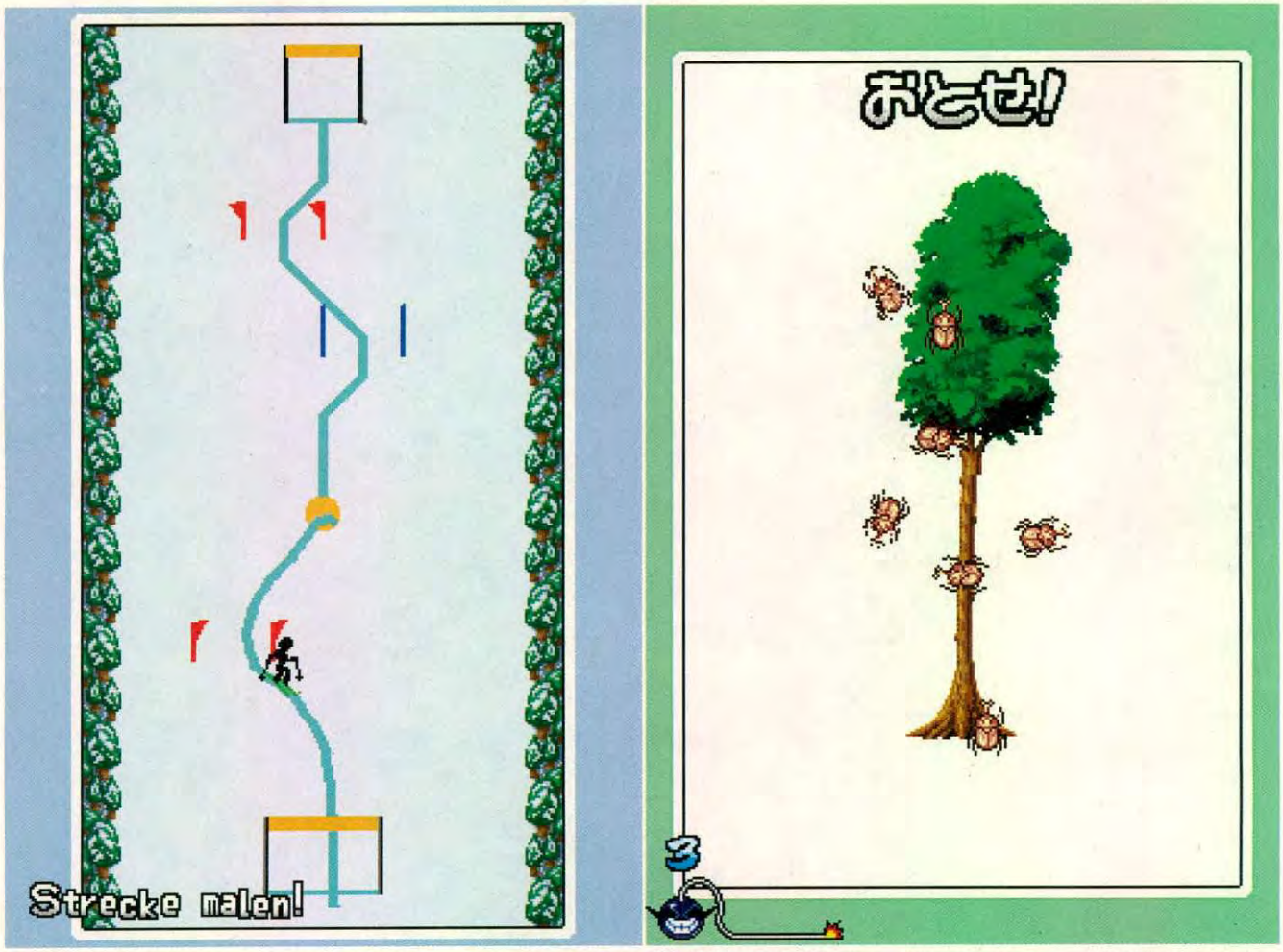
PUSTEBLUME Bringt den Samen ans Ziel.

Marios einstiger Erzrivale ist der Star in dieser **abgefahrenen wie fesselnden Sammlung.**

Täglich sind Entwickler auf der Suche nach innovativen Spielideen, um Zocker überall auf der Welt bei Laune zu halten. Nintendo hat sich in der Vergangenheit diesbezüglich als hervorragender Spürhund herausgestellt und im Mai 2003 mit *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* bewiesen, dass Spiele nicht immer ein tief gehendes Gameplay und Bombast-Präsentation bieten müssen. Dieser Titel stellte in allen Bereichen genau das Gegenteil der weit verbreiteten Maxime (mehr Umfang, bessere Grafik, fettere Präsentation und komplexere Steuerung) dar. In über 200 Minispielen benötigte der Spieler lediglich eine gute Reaktion und Auffassungsgabe. Der Erfolg gab Nintendos Experiment Recht und so folgte nicht nur eine GameCube-Version, sondern *Wario Ware* findet sich nun auch unter den Titeln wieder, die zum Europa-Start des Nintendo DS erscheinen werden.

WENIGER IST OFT MEHR

Der japanische Traditionsunternehmen zeigt eindrucksvoll, dass das minimalistische Konzept auch auf dem Nintendo DS hervorragend funktioniert. Am Spielprinzip selbst hat sich dabei im Vergleich zur GBA- und GC-Fassung absolut nichts verändert. Der Spieler absolviert zahlreiche Minispiele, die gerade in der Anfangsphase eine erhöhte Aufmerksamkeit erfordern. Es ist vollkommen normal, dass man die ersten Herausforderungen anfangs gar nicht versteht und dadurch schneller zum Spielende kommt, als einem lieb ist. Allerdings dauern diese kleinen Games auch nur wenige Sekunden an und die



ANFÄNGERKURS Zieht eine Linie, damit der Skifahrer heil im Ziel ankommt. **RUNTER DA** Schüttelt mit dem Stylus am Stamm und die Käfer fliegen.

schnell ansteigende Lernkurve sorgt für baldige Erfolgserlebnisse. Wie schon bei der GBA-Version sind die Minispiele auf mehrere Charaktere aufgeteilt. Nach der Figurenauswahl bekommt man ein Intro zu sehen, das trotz der humorvollen Darstellung aber nur schmückendes Beiwerk und eigentlich zu vernachlässigen ist. Da die erste Runde jeder Figur nach dem abschließenden Boss-Level automatisch endet, dauert es nicht lange, bis man alle Charaktere freigeschalten hat. Um sämtliche personenspezifischen Herausforderungen zu Gesicht zu bekommen, ist wiederholtes Spielen ein absolutes Muss. Durch die hohe Motivation und stetig ansteigende Neugier geschieht dies wie von selbst.

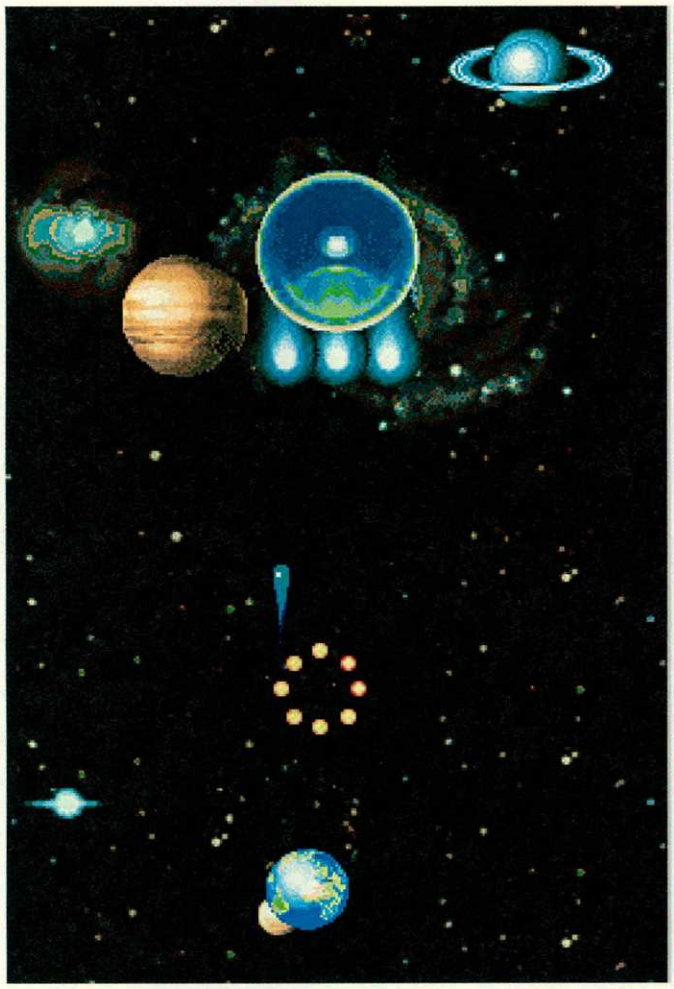
Ebenfalls aus der GBA-Version übernommen wurde das Freischalten von diversen Bonusspielen. Die Bandbreite reicht hier von abstrakt bis total abgedreht. Oder habt ihr schon mal ein Spiel erlebt, bei dem sich ein freigeschaltetes Extrafeature als ein popeli-

INFO GRUNDLEGENDE STEUERUNG TEIL 1

Flinke Finger sind gefragt

Wario Ware Touched! nutzt den DS-Touchscreen in hervorragender Art und Weise. Wir möchten euch hier ein paar Beispiele für die einfache Bedienung aufzeigen.

Ganz im Gegensatz zum weit verbreiteten Trend, die Spiele mit immer komplexerer Steuerung, besserer Grafik und pompöser Präsentation auszustatten, kommt *Wario Ware Touched!* genial einfach daher. Der Großteil der über 180 Minispiele wird durch simple Bewegungen mit dem Stylus bewältigt. Dabei muss man entweder Linien zeichnen, sich bewegende Objekte antippen, Gegenstände freirubbeln, schnelle Kreise ziehen oder diverse Utensilien bewegen. Auf welche Art ihr den Stylus einsetzen müsst, entscheidet sich zudem durch die Charakterwahl. So müsst ihr beispielsweise bei Warios Sammlung überwiegend Objekte antippen.



STAR WARS LIGHT Schafft man eine Boss-Stage, so erhält man ein Leben.

SÜSSES DING Es gibt wieder jede Menge Charaktere. Hier seht ihr Ashley.

INFO GRUNDLEGENDE STEUERUNG TEIL 2

Die Macht des Windes

Einige der Minispiele von Wario Ware Touched! unterstützen das integrierte Mikrofon. Was ihr sonst noch braucht, ist eine gute Lungenfunktion. Und schon kann es losgehen.

Insgesamt 21 Herausforderungen werden über das Mikrofon gesteuert. Alles, was ihr zu tun habt, ist kräftig auf den DS zu pusten. Je nach Art des Spiels ist hierbei kontinuierliches Pusten oder kurze Luftstöße nötig. Bei manchen Figuren, zum Beispiel dem Teddybär, werden Touchscreen- und Mikrofon-Aufgaben kombiniert. Somit muss man schnell schalten, will man den High-Score knacken.

ger Taschenrechner oder ein einfaches Jojo-Spiel entpuppt hat? Nein? Wir auch nicht. Die japanischen Entwickler haben anscheinend wirklich jede Idee verarbeitet, ungeachtet dessen, wie durchgeknallt sie ist.

ABGEFAHREN UND GUT

Das Herzstück des Titels sind eindeutig die vielen abwechslungsreichen Minispiele. Kitzelt beispielsweise mit einen zusammengedrehten Taschentuch einer Person solange in der Nase, bis diese niest. An anderer Stelle muss man einem kleinen Jungen die Zunge lang ziehen, um damit einige Bonbons aus der Luft zu fischen. Jede der über 180 Herausforderungen ist nicht nur überaus abgefahren, sondern zeichnet sich auch durch eine vollkommen neuartige Steuerung aus. *Wario Ware Touched!* macht von allen Starttiteln für den Nintendo DS den ausgiebigsten Gebrauch des Touchscreens. Mit dem Stylus müsst ihr beispielsweise eine Münze sichtbar rubbeln oder durchs Bild fliegendes Gemüse zertei-

len. Durch die ständige Interaktion mit dem Touchscreen wird man viel direkter ins Spielgeschehen eingebunden. Das Mikrofon unterstützt diesen Eindruck noch zusätzlich.

TECHNISCH SIMPEL

Bei der Grafik spürt man ebenfalls überdeutlich den minimalistischen Geist der Entwickler. Fast alle Minispiele wären auch auf dem leistungsschwächeren GBA möglich gewesen. Die einfach modellierten Figuren mit ihren wenigen Animationsphasen fügen sich zwar gut ins restliche Umfeld ein, sind aber nicht gerade ein Paradebeispiel für die Leistungsfähigkeit des Nintendo DS. 3D-Animiationen sucht man vergeblich; Zweidimensionalität ist vorherrschend, im Falle von *Wario Ware Touched!* aber auch nichts Negatives, da pompöse 3D-Architekturen sowieso nicht zum Stil des Titels gepasst hätten. Unüberhörbare Parallelen zum GBA-Vorreiter sind ebenso beim Sound auszumachen. Vollkommen abgedreht ist außerdem die musikalische Begleitung. Die vielen unterschiedlichen Melodien sind eher belangloses Beiwerk, als dass sie die Stimmung unterstützen würden.

EIN TOLLES SPIELEERLEBNIS

Mit *Wario Ware Touched!* hat Nintendo selbst einen Titel im Start-Line-up, der auf hervorragende Art und Weise den Touchscreen und das Mikrofon des Nintendo DS in einem Spiel einsetzt. Außerdem übt die DS-Version der abgefahrenen Minispiele eine tolle Faszination auf den Spieler aus. In der Anfangsphase wird man noch von den wenigen Sekunden andauernden Herausforderungen förmlich überrannt, allerdings schürt der Titel den eigenen Ehrgeiz wie kein anderes Spiel. Man möchte einfach nicht locker lassen, bis man die Funktionsweise aller Minispiele durchschaut hat und in hohe Punktesphären vordringt. Die daraus resultierende Langzeitmotivation ist wirklich beachtlich, zumal es eine ganze Weile dauert, bis man wirklich alle Herausforderungen gesehen hat. Der stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls sehr motivierend.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK WARIO WARE TOUCHED!

Generationswechsel

Ist das neue Wario Ware auf der nächsten Handheld-Generation besser als die GBA-Version?

WARIO WARE TOUCHED!

System: Nintendo DS

GAMEPLAY ★★★★½

Anzahl Minispiele: 180+
Qualität Minispiele: Erstklassig. Einige Spiele erinnern an das GBA-Spiel, wirken dank der Touchscreen- und Mikrofon-Steuerung aber frisch und neu.
Schwierigkeitsgrad: Leicht. Alle Minispiele sind sehr intuitiv. Man kann einsteigen, ohne die Anleitung gelesen zu haben.
Wiederspielwert: Hoch. Die späteren höheren Schwierigkeitsgrade fesseln euch immer wieder.
Multiplayer: Leider nein. Es ist eine Schande, dass die hervorragenden W-Lan-Mehrspielermöglichkeiten des DS nicht ausgenutzt werden.

TECHNIK ★★★½☆

Präsentation: Es gilt der Grundsatz: Weniger ist mehr. Sowohl bei der Technik, als auch beim Gameplay wird dies überdeutlich.
Grafik: Minimal besser als auf dem GBA, Kaum 3D-Spielereien und auf wendige Animationen.
Sound: Nette, aber belanglose Melodien, solide Soundeffekte.

MOTIVATIONSKURVE

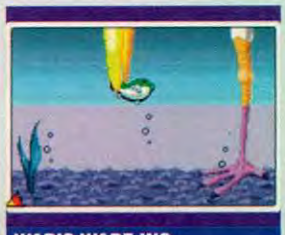
1 Der Einstieg ist verwirrend. Die Motivation ist noch nicht sehr groß.

2 Man begreift langsam, wie das Spiel funktioniert. Die Laune steigt.

3 Die Minispiele und Steuerung fesseln und motivieren unheimlich.

4 Selbst nach langer Zeit verliert der Titel nichts von seiner Faszination.

GESAMTWERTUNG ★★★★½



WARIO WARE INC.

System: Game Boy Advance

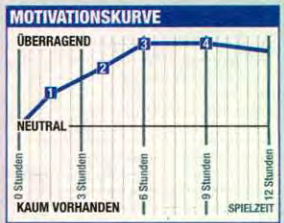
GAMEPLAY ★★★★☆

Anzahl Minispiele: 200+
Qualität Minispiele: Sehr gut. Die Minispiele machen viel Spaß. Das perfekte Spiel für zwischendurch. Wirkt im direkten Vergleich mit der DS-Version aber etwas angestaubt.
Schwierigkeitsgrad: Leicht. Die Minispiele sind intuitiv, dennoch überzeugt die Touchscreen-Steuerung des DS mehr.
Wiederspielwert: Hoch. Die Minispiele laden immer wieder zu einer kleinen Runde ein.
Multiplayer: Bis zu zwei Spieler können sich mit diversen Minispielen vergnügen. Der Schwerpunkt liegt aber auf dem Einspieler-Modus.

TECHNIK ★★★½☆

Präsentation: Der Titel überzeugt durch seine kompromisslose Einfachheit. Das Gesamtergebnis ist ein tolles Spielerlebnis für die ganze Familie.
Grafik: Die simplen Hintergründe und Animationen sind selbst auf dem GBA nur besserer Durchschnitt.
Sound: Sehr ähnlich wie bei der DS-Version.

MOTIVATIONSKURVE



1 Auch hier stiften die Minispiele in der Anfangsphase Verwirrung.

2 Man hat das Gameplay durchschaut und erlebt mehr Erfolge.

3 Das Spiel läuft zur Höchstform auf. Man möchte gar nicht aufhören.

4 Selbst nach Tagen spielt man immer wieder eine kleine Runde.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

Fazit: Im Grunde sind sich die beiden Versionen sehr ähnlich. Beide Titel sind sehr einfach und minimalistisch programmiert. Allerdings sind sie auch sehr schöne Beispiele dafür, dass es nicht immer nur auf die Grafik ankommt, sondern auf die Spielbarkeit.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak war anfangs überfordert.

Nach der anfänglichen Verwirrung motiviert der Titel ungemein und man möchte einfach nicht locker lassen. Technisch ist das DS-*Wario Ware* zwar kein Hingucker, aber die Grafik ist der Simplizität des restlichen Spiels angepasst. Außerdem greift man auch nach längerer Zeit immer wieder gerne auf die gelungenen Reaktionstests zurück.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga spielt mit seinem Stylus.

Mir hat die DS-Version von *Wario Ware* deutlich besser als die GBA-Version gefallen. Das liegt zum großen Teil daran, dass die Touchscreen-Steuerung absolut intuitiv ist und einfach Spaß macht. Neben *Project Rub* nutzt der Titel den DS zudem am besten aus. Schade ist lediglich, dass Nintendo keinen Mehrspieler-Modus eingebaut hat.

TEST
WARIO WARE TOUCHED!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Internet:	nintendo-europe.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 11. März	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Ungemein fesselndes Spielprinzip
⊕ Einfache Steuerung
⊕ Hohe Langzeitmotivation
⊖ Grafisch unspektakulär

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Textanzeige beschleunigen	R: Textanzeige beschleunigen	X: –
Steuerkreuz: Pause		Y: –
Mikrofon: Hauptsteuerung		A: –
Touchscreen: Hauptsteuerung	Start/Select: Pause/ –	B: –

„Ungemein simpel und dadurch sehr benutzerfreundlich. Man schwingt nur den Stylus oder pustet."

STEUERUNG 93%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	55%	– %	87%

„Die Minispiele sind fesselnd und motivierend. **Tolle Nutzung der DS-Features.**"

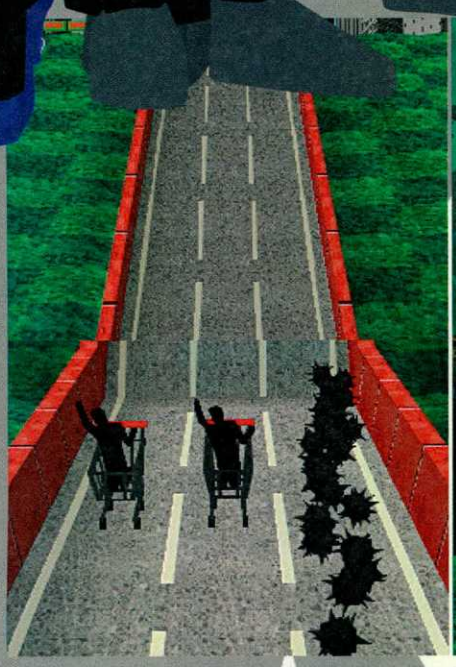
Project Rub

Die Hormone spielen verrückt. Sega schickt euch auf **eine coole Dating-Mission.**

Das Balzverhalten geschlechtsreifer Singles zeigt sich oftmals in überaus seltsamer Form. Um die holde Weiblichkeit zu beeindrucken, lassen sich Jungs zu Äußerungen und Aktionen hinreißen, die nicht selten in reiner Peinlichkeit enden. Mit *Project Rub* bietet Sega dem Spieler die Möglichkeit, einen Typen mit offensichtlichem Hormonüberschuss auf seiner Dating-Mission zu begleiten. Berührungen spielen hier im wahrsten Sinne des Wortes eine sehr große Rolle.

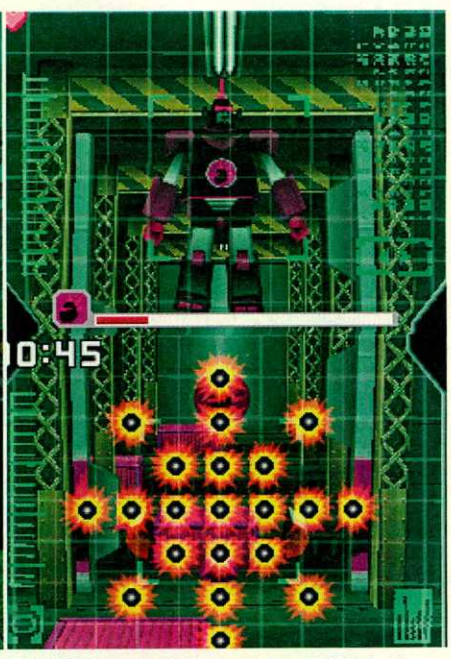
TOUCH ME

Ganz anders als bei Ubisofts Sprung muss man bei *Project Rub* nicht mit oberflächlichen Floskeln punkten, sondern Taten für sich sprechen lassen. Die Geschichte ist dabei schnell erzählt: Ein junger Typ versucht seine Herzensdame zu beeindrucken und schlittert von einer abstrusen Situation in die nächste. Dabei werden dem Spieler viel Fingerspitzengefühl und eine gute Reaktionsfähigkeit abverlangt. Sämtliche Minispiele machen nämlich von den neuen Hardware-Features des Nintendo DS, dem Touchscreen und dem Mikrofon, Gebrauch. Die Entwickler haben bei der Gestaltung der vielen Herausforderungen ihrer Kreativität freien Lauf gelassen. Der Stylus wird auf unterschiedliche Weise eingesetzt. Vom punktgenauen Antippen über das Nachziehen von Linien und das Ausfüllen von Flächen bis hin zum Freirubbeln von Gegenständen lässt die Bandbreite der Stylus-Einsatzmöglichkeiten keine Wünsche offen. Auf dem harten und steinigen Weg zum Profi-Romeo müssen zusätzlich diverse Bosskämpfe ausgetragen werden. Diese sind thematisch in die Rivalität zwischen dem Hauptcharakter und seinem Nebenbuhler eingebettet und stellen sich gerade in höheren Schwierigkeitsstufen als äußerst knackig heraus. Auch das



HOCHMUT Hier müsst ihr für freie Fahrt sorgen.

UNKRAUT Dieser Bosskampf zieht sich etwas.



FINALE Kurz vor Schluss wird es richtig hart.

Mikrofon findet witzige und kreative Anwendung. So muss beispielsweise durch kräftiges Pusten das Segel eines kleinen Bootes gebläht werden, um die Angebetete aus haiverseuchtem Gewässer zu retten.

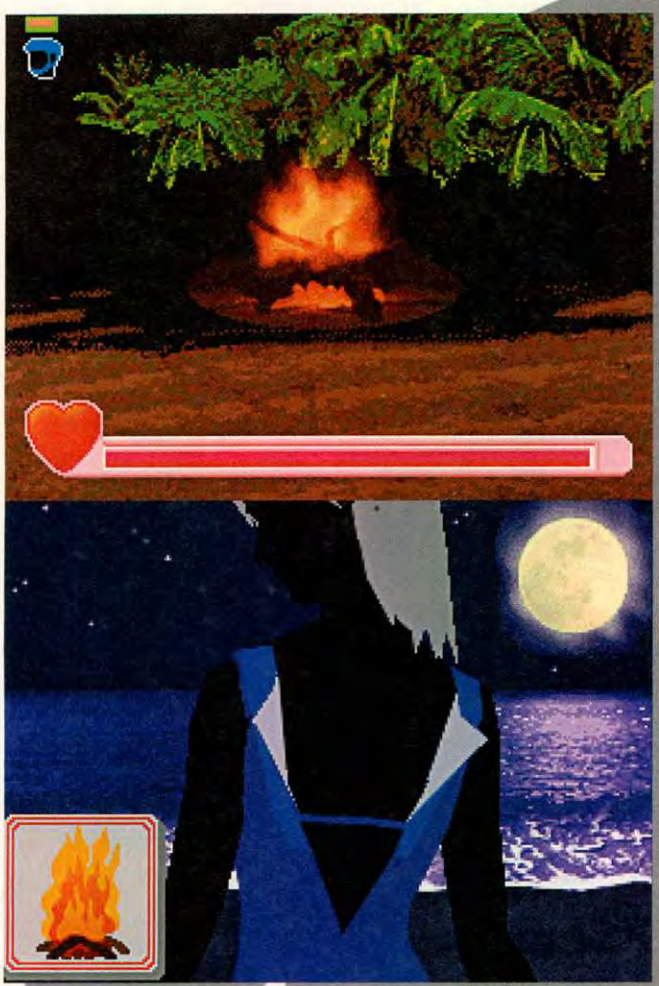
FLIRTEN MIT STIL

Sega hat einige großartige Designer im Entwicklerteam, die bereits in der Vergangenheit mit *Rez* oder *Jet Set Radio* gezeigt haben, was sie können. Mit *Project Rub* haben sie ihr nächstes Kunstwerk abgeliefert. Zwar sind die einfach gezeichneten Figuren, die komplett ohne Texturen daherkommen, kein Paradebeispiel für die technische Leistungsfähigkeit des Nintendo DS, sie punkten aber mit viel Stil und coolem Design. Im Soundbereich bleibt man dieser einfachen Linie treu und beschallt den Spieler mit gediegener Musik, die eher unauffällig die virtuelle Beziehungskiste begleitet, manchmal aber etwas nervt. Da bei *Project Rub* klar das Gameplay und das coole Design im Vordergrund stehen, kann man bei der eher mittelmäßigen technischen Leistung schon ein bis zwei Augen zudrücken.

COOL, ABER NICHT PERFEKT

Der Sega-Titel zeigt eindrucksvoll, wie kreativ und innovativ die neuen Hardware-Features des Nintendo DS in einem Spiel eingesetzt werden können. Minispiele wie „Händchen halten", „Kerzen auspusten" oder „Kleid aufknöpfen" machen für die Dauer des Spielens richtig Laune. Gegen Ende haben die Entwickler aber etwas zu dick aufgetragen. Wenn man unter extrem schwierigen Bedingungen nacheinander alle großen Bosskämpfe bewältigen muss, kommt zeitweise etwas Frust auf. Hat man den Titel dann durchgespielt, bieten lediglich neue Schwierigkeitsgrade Motivation für erneutes Spielen. Trotzdem ist *Project Rub* jedem zu empfehlen, da der Titel auf bravouröse Weise Gebrauch vom Touchscreen und Mikrofon macht.

UDO CRNJAK



HILFE Will man ein Mädchen rumkriegen, hilft man ihr beim Ausziehen.

DETAIL-CHECK PROJECT RUB

Zu dir oder zu mir?

Stil gegen Masse. Welcher Titel ist nun besser?

PROJECT RUB

UMFANG & GAMEPLAY ★★★½☆

Anzahl Minispiele: 26
Qualität Minispiele: Sehr gut gelungen. Der Touchscreen und das Mikrofon werden exzellent eingesetzt.
Schwierigkeitsgrad: Durchschnitt. Höhere Schwierigkeitsgrade haben es in sich.
Wiederspielwert: Nach dem ersten Durchspielen locken eigentlich nur die höheren Schwierigkeitsgrade.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Sega hat *Project Rub* ein sehr stylisches Design verpasst, das sich von anderen Titeln abhebt.
Grafik: Sehr texturarme Charaktere und simpel gestaltete Hintergründe.
Sound: Die Musik plätschert dezent im Hintergrund dahin. Nette Sprachsamples.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

WARIO WARE TOUCHED!

UMFANG & GAMEPLAY ★★★★★

Anzahl Minispiele: 180+
Qualität Minispiele: Erstklassig. Der Touchscreen und das Mikrofon sorgen für reichlich frischen Wind.
Schwierigkeitsgrad: Anfangs leicht. Alle Minispiele lassen sich intuitiv steuern.
Wiederspielwert: Hoch. Die Masse an Minispielen und der ansteigende Schwierigkeitsgrad fesseln sehr lange.

TECHNIK ★★★★☆

Präsentation: Es gilt der Grundsatz: Weniger ist mehr. Sowohl bei der Technik, als auch beim Gameplay.
Grafik: Minimal besser als auf dem GBA. Kaum 3D-Spielereien und Animationen.
Sound: Nette, aber belanglose Melodien, solide Soundeffekte.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: In Sachen Design zieht *Wario Ware Touched!* eindeutig den Kürzeren. Sega hat ein sehr stylisches Spiel abgeliefert. Im Bereich Umfang und Langzeitmotivation kann das DS-*Wario* besser überzeugen. Das Gameplay ist bei beiden innovativ und ein gutes Beispiel für zukünftige Spiele.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak hat schon eine Freundin.

Projekt Rub fasziniert mich zum einen wegen des überaus coolen Stils und zum anderen wegen der gelungenen Zusammenstellung der Minispiele, die ordentlich Abwechslung bieten. Sega hat es sehr gut verstanden, die neuen DS-Hardware-Features hervorzuheben und den Titel dadurch von den anderen Starttiteln abzuheben. Wem der ausgefallene Stil gefällt, kann zugreifen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga hilft gerne beim Ausziehen.

Project Rub nutzt die Fähigkeiten des DS wirklich ausgezeichnet aus. Wenn ihr mal sehen wollt, was euer DS auf dem Kasten hat und dazu noch mal in einer abgedrehten Liebesgeschichte mitspielen wolltet, dann seid ihr hier genau richtig. Der Umfang hätte allerdings noch etwas größer sein können. Sei's drum, *Project Rub* ist eine echte Empfehlung.

TEST

PROJECT RUB

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sega
Sprache:	Deutsch

Internet: **nintendo-europe.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
11. März	Ca. € 40,-

- ⊕ Cooles Design
- ⊕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ⊖ Etwas zu kurz
- ⊖ Grafik und Sound mittelmäßig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

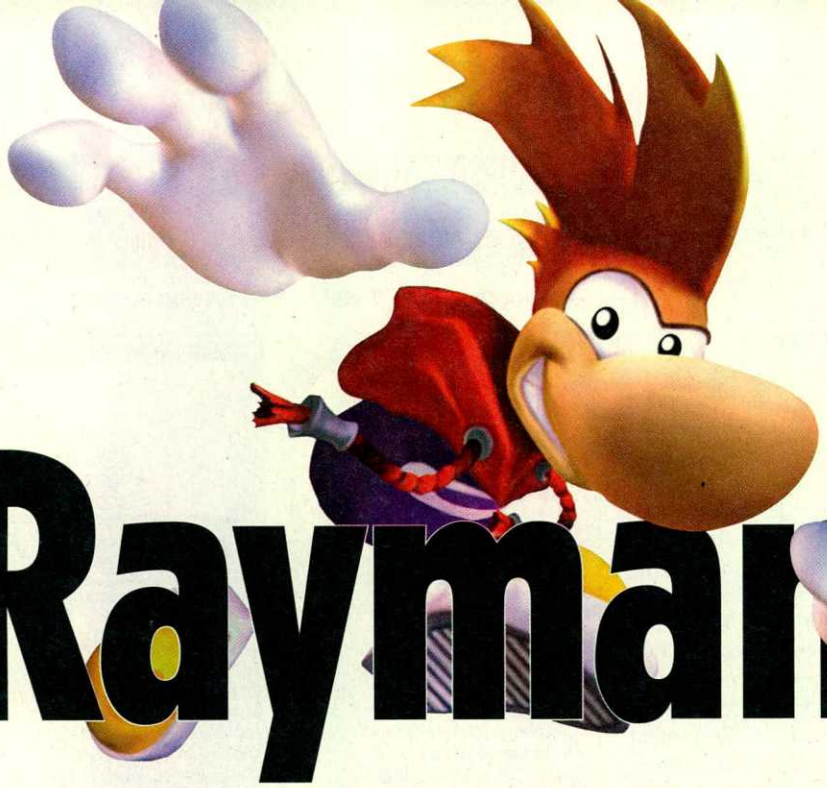
„Auch bei diesem Titel besticht die Steuerung über den Touchscreen durch ihre Einfachheit."

STEUERUNG 90%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
51%	67%	– %	81%

„Sega liefert euch einen Titel mit **coolem Design und gelungenen Ideen.**"



Rayman DS

Auch ohne Arme und Beine hat Rays DS-Auftritt **Hand und Fuß.**

Wie hatten wir uns auf ein brandneues Abenteuer von Rayman auf dem Nintendo DS gefreut! Bei der 3D-Premiere des lustigen Kerlchens auf einem Handheld schlägt Ubisoft jedoch den gleichen Weg ein wie Nintendo mit *Super Mario 64 DS* und präsentiert die leicht erweiterte Umsetzung eines N64-Hits.

NEVER CHANGE A WINNING TEAM

Wie bei *Rayman 2: The Great Escape* fallen Roboterpiraten auf Rays Heimatplaneten ein und nehmen ihn und seine Freunde gefangen. Mithilfe seiner magischen Fäuste entkommt das Knuddelmännchen und macht sich auf, seinen eingesperrten Bekanntenkreis aus 80 Käfigen zu befreien und den Piraten das Handwerk zu legen. Dabei sammelt er bis zu 1.000 Lichtwesen, so genannte Lums, die in der Halle der Türen als Schlüssel zu späteren Levels fungieren. Wenn ihr es schafft, alle Lums und Käfige eines Spielabschnitts zu finden, wird euch Zugang zu einer Bonusrunde gewährt. *Rayman DS* ist wie sein Vorbild ein abwechslungsreiches und umfangreiches Spiel mit vielen cleveren Puzzles, einer guten Portion Humor und einem liebenswürdigen Helden. Auch wenn die Steuerung mit dem Daumen-Stylus zu sensibel reagiert und auch die alternative Kontrolle über das digitale Steuerkreuz dem Analogstick des N64 nicht das Wasser reichen kann, bietet die Handhabung nach ein wenig Übung dennoch genug Griffigkeit, um selbst knifflige Sprungpassagen zu meistern. Der Touchscreen liefert euch darüber hinaus die Lebensenergie-Anzeige und andere Infos zum Spielstatus. *Rayman 2: The Great Escape* war zu seiner Zeit eines der hübschesten Spiele auf dem N64 und macht auch auf dem DS eine gute Figur. Das Spiel läuft ebenso flüssig und wirkt schärfer. Dafür ist die Grafik aber pixeliger und weniger farbenfroh. Während die Soundeffekte und lustigen Sprachfetzen von Rayman und den anderen Bewohnern überzeugen, dudelt die Musik etwas spannungsarm vor sich hin. Alles in allem handelt es sich bei *Rayman DS* jedoch um eine gute Umsetzung eines erstklassigen Jump & Runs aus der N64-Ära, der ein paar Zusätze sicher nicht geschadet hätten.

SASCHA SCHMITZ

SSSAM Nach seiner Befreiung hilft euch die freundliche Seeschlange durch den Sumpf.

MEIN SCHATZ Die meisten Käfige sind gut versteckt oder von Roboter-Piraten bewacht.

SCHWING Nachdem Rayman Fee Ly befreit hat, bekommt er die Fähigkeit an Ringen zu schwingen.

BUMM Drei Treffer mit dem Bombenfass und die Piraten-Maschine ist dahin. Mit so viel TNT ist Vorsicht vor den explosiven Dronen geboten!

INFO GENERATIONENZWIST

Rayman vs. Rayman

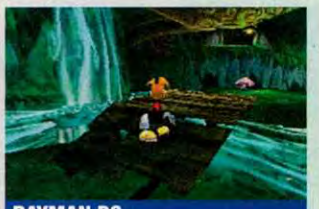
Wir stellen euch die grafischen Unterschiede zwischen *Rayman DS* und *Rayman 2* für das N64 vor.

Rayman DS ist eine auf den Doppelschirm übertragene 1:1-Umsetzung von *Rayman 2: The Great Escape*, das 1999 für das Nintendo 64 erschienen ist. Nicht nur in Bezug auf die Steuerung, sondern auch in grafischer Hinsicht ist der Fäusteschwinger auf dem N64 dem DS-Pendant leicht überlegen: Das Spiel präsentiert sich auf der Heimkonsole weniger kantig als das pixelige und eher in matten Farbtönen gehaltene *Rayman DS*, das trotz leichter Abstriche aber immer noch ein Hingucker ist. Doch seht selbst!

DETAIL-CHECK RAYMAN DS

Referenzkampf

Die Jump&Run-Könige stehen sich gegenüber.



RAYMAN DS

GAMEPLAY ★★★★☆

Anzahl Levels: Über 19 Levels, die ihr noch einmal besuchen müsstet, um alle Geheimnisse aufzudecken.

DS-Zusätze: Nicht der Rede wert.

Langzeitmotivation: Hoch. Bis alle 1.000 Lums und Käfige gefunden sind, vergehen zahlreiche Stunden.

Ladezeiten: Kurze Ladezeiten zwischen Levelabschnitten.

STEUERUNG ★★★½☆

Die Touchscreen-Steuerung ist einen Tick zu sensibel, mit dem digitalen Steuerkreuz und etwas Training ist das Spiel aber durchaus zu meistern.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SUPER MARIO 64 DS

GAMEPLAY ★★★★★

Anzahl Levels: Über 15 Levels, die meist neunmal besucht werden müssen, um alle Sterne abzugrasen.

DS-Zusätze: Minispiele, Item-Einsatz, 30 neue Sterne, einige neue Levels, Mehrspieler-Modus: Die Erweiterungen können sich sehen lassen.

Langzeitmotivation: Mit 150 Sternen garantiert *Super Mario 64 DS* wochenlange Unterhaltung.

Ladezeiten: Keine Ladezeiten vorhanden.

STEUERUNG ★★★★☆

Zwar kommt die Touchscreen- und Digi-Steuerung nicht an einen Analogstick heran, nach etwas Einspielzeit ist aber auch *Super Mario 64 DS* zu beherrschen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Super Mario 64 DS* hat die Nase vorn. Während *Rayman DS* lediglich das Ergebnis einer guten Portierung ist, trumpft *Mario* mit neuen Inhalten wie Minispielen und zusätzlichen Levels auf. Auch die Steuerung über den Touchscreen ist beim Klempner-Abenteuer besser ausbalanciert.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak vermisst seine Waden.

Ich war schon etwas enttäuscht, dass *Rayman DS* so wenig Neuerungen bietet. Nichtsdestotrotz handelt es sich um eine Handheld-Umsetzung eines famosen N64-Spektakels, die fast so gut aussieht und klingt und sich mit leichten Abstrichen so fein steuern lässt wie das Original. Hoffen wir, dass Rays nächste Odyssee auf dem DS ein ganz neues Spiel wird.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga sah Ray im Kino.

Genau wie Udo bin auch ich etwas enttäuscht, dass es sich bei *Rayman DS* nur um ein Remake der N64-Version handelt. Aber *Rayman*-Fans sowie Jump&Run-Freunde können natürlich bedenkenlos zugreifen. Rayman hat ja schon auf dem Nintendo 64 begeistert, so ist es nicht verwunderlich, dass er auch auf dem Nintendo DS ist eine richtig gute Figur macht.

TEST

RAYMAN DS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **17. März**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Gute Optik
- ⊖ Nutzt die Möglichkeiten des DS kaum

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Bedienung ist nicht ganz so gut wie auf dem N64, aber immer noch beherrschbar."

STEUERUNG **78%**

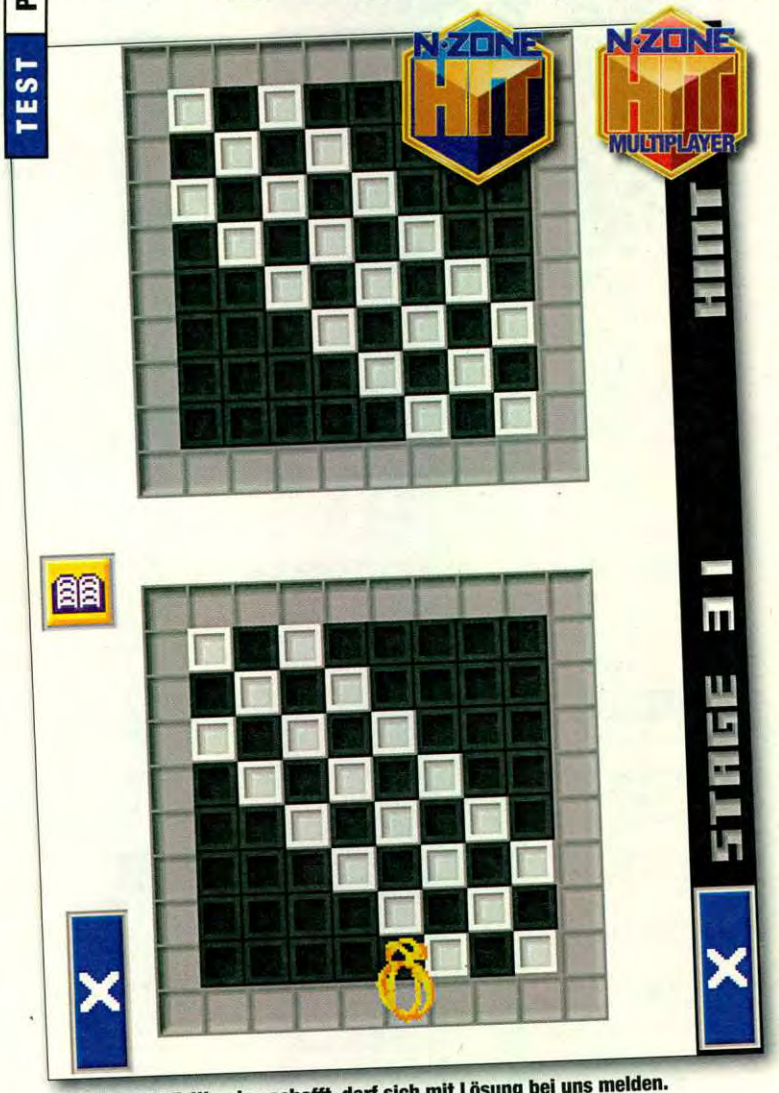
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	71%	–%	**83%**

„Gute Umsetzung eines N64-Hits, die **die DS-Möglichkeiten geringfügig nutzt.**"

Polarium

Linien abbauen gab es doch schon mal – stimmt, **aber nicht so!**



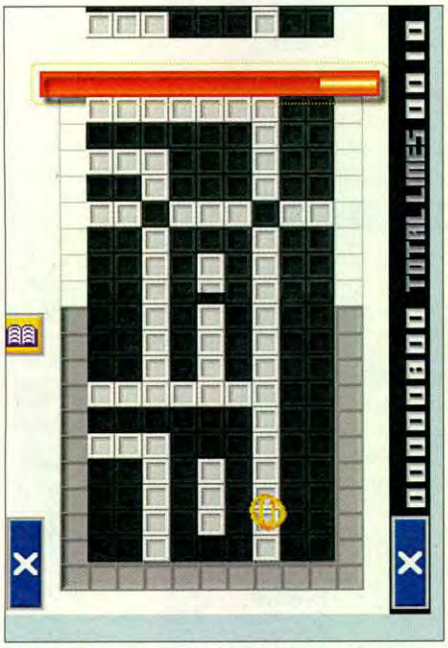
HAMMERHART Wer das schafft, darf sich mit Lösung bei uns melden.

Wer jetzt denkt, hier kommt eine *Tetris*-Umsetzung für den DS, der irrt gewaltig. Das Spielprinzip erinnert zwar an das bekannteste Denkspiel aller Zeiten, geht aber einen völlig anderen Weg. Ziel ist – wie in *Tetris* – das möglichst schnelle Abbauen von Linien, wobei eine Linie jeweils eine horizontale Ansammlung von neun Blöcken ist.

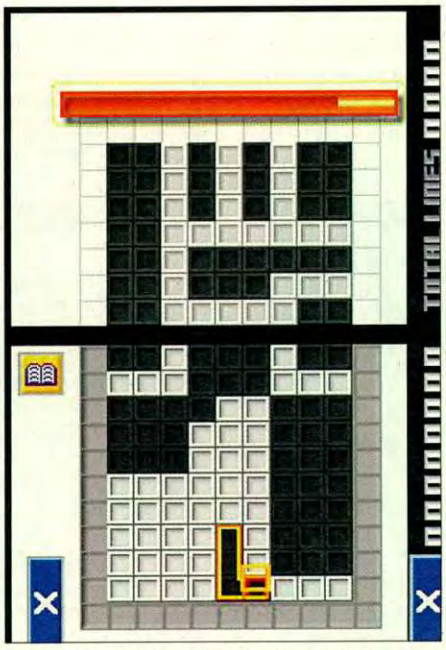
Von oben fallen diese Linien, bestehend aus schwarzen und weißen Blöcken, auf den unteren Bildschirm und müssen dort von euch bearbeitet werden. Denn eine Linie verschwindet erst dann, wenn sie einfarbig ist. Ist eine weiße Linie von einem schwarzen Block unterbrochen, genügt ein Klick darauf und dieser färbt sich weiß. Ein Klick auf einen weißen Block färbt diesen schwarz. Da das Einfärben von einzelnen Blöcken angesichts des knackigen Zeitlimits zu lange dauert, können auch mehrere Blöcke gleichzeitig gedreht werden, indem ihr eine einzige zusammenhängende Linie bildet, die dann fast beliebig viele Blöcke auf einmal dreht. So verschwinden mit etwas Geschick schnell bis zu acht Linien auf einmal. Die Muster sind meist so angelegt, dass ihr nur die richtige Idee braucht, um mehrere Linien umgehend zu pulverisieren.

DER BERÜHMTE AHA-EFFEKT

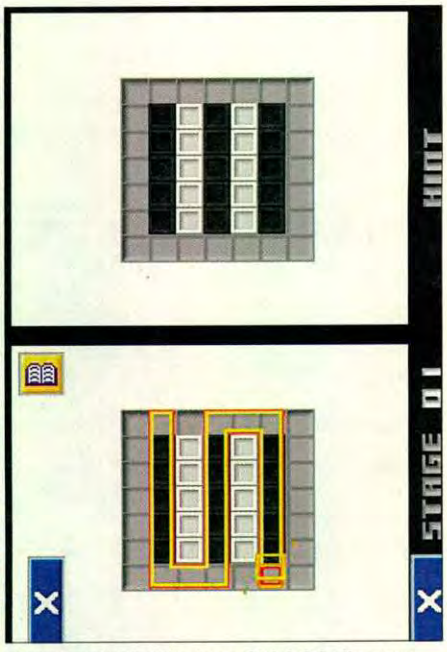
Und genau hier beginnt die Faszination von *Polarium*. Anfangs dreht ihr nur weiße oder schwarze Blöcke um. Aber spätestens nach einer halben Stunde erkennt ihr die faszinierende Spielmechanik und man bekommt das Gefühl, die Programmierer haben Formen geschaffen, die erst durchschaut werden wollen. Spätestens dann entfaltet *Polarium* sein volles Suchtpotenzial und lässt den Spieler nicht mehr los. Im Challenge-Modus könnt ihr im Prinzip stundenlang zocken, weil das Spiel erst endet, wenn die Reihen längere Zeit an den oberen Bildschirmrand stoßen. Im Check-Mate-Modus warten dann richtige Kopfnüsse auf euch. Hier bekommt ihr ein festes Muster vorgesetzt und müsst mit nur einer einzigen Linie den gesamten Bildschirm leer fegen. Dies ist anfangs noch einfach, wird aber im späteren Verlauf zur absoluten Gehirnmarter und ist der passende Spielmodus für kurze U-Bahn-



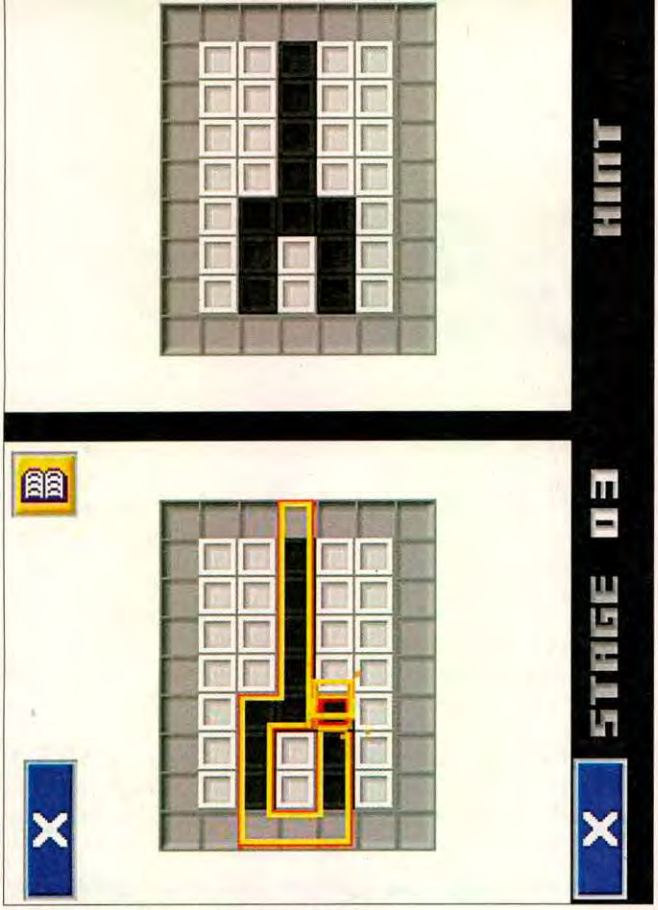
WAS NUN? Schwarz oder Weiß ist hier die Frage.



EINFACH Grafisch macht Polarium nichts her.



PUZZLE-MODUS Mit einem Strich ist alles weg.



LEICHT Dieses Linien lösen sich gleich auf.

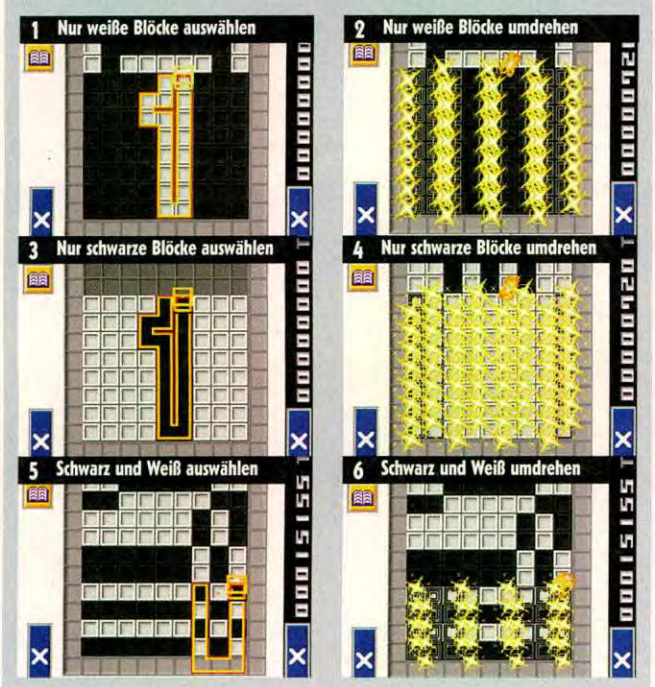
fahrten. Wer möchte, kann mit dem Editor eigene Levels kreieren und diese per WLAN an seine Freunde schicken. Sogar eine Demoversion können sich eure Freunde herunterladen und das Spiel so Probe spielen. Der Zweispieler-Modus ist ebenfalls prima gelungen und ist im Unterschied zur Importversion mit nur einer Cartridge spielbar. Daher auch die höhere Multiplayer-Wertung. Ein geniales Puzzlespiel und absoluter Pflichtkauf.

SASCHA DOWIDAT

INFO LINIEN ZEICHNEN LEICHT GEMACHT

Zeichenunterricht!

Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Mondgesicht. Wir zeigen euch, wie Polarium funktioniert.



DETAIL-CHECK POLARIUM

Oldie vs. Newcomer

Wie schlägt sich *Polarium* im Vergleich mit *Tetris*?

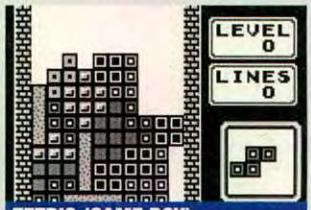
POLARIUM (DS)

UMFANG ★★★★★
Anzahl Spielmodi: 3
Qualität der Spielmodi: Sehr gut, der Puzzle-Modus ist genial und zusätzlich gibt es einen Editor.

GAMEPLAY ★★★★½
Spielidee: Innovatives Spielkonzept, das schwer zugänglich ist, aber nach längerer Spielzeit einige Aha-Effekte bietet und abhängig macht.
Langzeitmotivation: Sehr hoch. Selbst wenn alle Puzzles gelöst sind, fesselt der Challenge-Modus für Wochen an den Bildschirm.
Multiplayer: Mit nur einer Cartridge spielbar – gute Ausnutzung des DS.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Übersichtlich und zweckdienlich, ohne Spielereien und Schnickschnack.
Sound: Ruhige, sphärische Sounds, die gut zum Spielkonzept passen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½



TETRIS (GAME BOY)

UMFANG ★★★★★
Anzahl Spielmodi: 2
Qualität der Spielmodi: Sehr gut, da die Jagd nach dem Highscore dem Spieler keine Ruhe lässt.

GAMEPLAY ★★★★★
Spielidee: Genial und einfach. Spieler von 5 bis 99 Jahren erfreuen sich an diesem Spielkonzept. Man kramt es immer wieder heraus.
Langzeitmotivation: Ultimativ! Auch nach über 15 Jahren eines der besten Spielprinzipien aller Zeiten und eine fantastische Umsetzung.
Multiplayer: Schöner Zweispieler-Modus, der fast perfekt ist.

TECHNIK ★★☆☆☆
Grafik: Spartanischer geht es kaum, dafür aber nette Animationen.
Sound: Die Melodie ist legendär und sogar als Klingelton erhältlich.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat denkt nicht linear.

Klasse, was Nintendo da zum DS-Start allen Puzzlefans serviert. *Polarium* verwirrt in den ersten Spielminuten, zieht den Spieler aber alsbald völlig in seinen Bann. Die tolle Touchscreen-Steuerung, gepaart mit dem genialen Spielkonzept, macht mächtig Laune. Ein genialer Titel für Denkspielbegeisterte, der auch abseits der üblichen Käuferschicht viele Freunde finden wird.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga ist gefesselt.

So macht DS-Spielen Spaß! *Polarium* ist ein richtig innovativer *Tetris*-Klon, der guten Gebrauch von den Fähigkeiten des DS macht. Der Touchscreen, die beiden Bildschirme sowie die WLAN-Fähigkeiten werden vorbildlich ausgenutzt. Insbesondere der sehr unterhaltsame Mehrspieler-Modus, bei dem man den DS drehen muss, hat es mir angetan.

TEST

POLARIUM

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Mitchell
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: **1-2 (1 Cartridge)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **11. März**	Preis: **Ca. € 30**

- Genialer Einsatz des Touchscreens
- Perfektes Spielprinzip
- Macht hochgradig abhängig
- Fantastischer Puzzle-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Geniale Stylus-Steuerung, die besser nicht sein könnte und den Einstieg sehr leicht macht."

STEUERUNG 88%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
43%	65%	88%

89%

„Tolles Puzzlespiel mit genialer Touchscreen-Steuerung und hohem Suchtpotenzial."

Zoo Keeper

Was hat ein wilder **Aufruhr der Tiere im Zoo** mit geistigen Höchstleistungen von Spielern zu tun?

Spielt *Zoo Keeper*, dann wisst ihr es. Im Zoo herrscht Chaos, denn die Tiere proben den Aufstand und müssen eingefangen werden. Diese herrlich banale Story ist der Auftakt für ein tierisches Denksportvergnügen – meist sind die einfachsten Spielprinzipen eben die besten. Auf dem Spielfeld findet der rätselbegeisterte Zoowärter kleine Karten mit verschiedenen Tieren wie Löwen, Pandas, Affen, Giraffen usw. Um diese verschwinden zu lassen, müssen immer drei gleiche Karten in einer vertikalen oder horizontalen Linie liegen. Dazu klickt ihr mit dem Stylus auf eine Karte und anschließend auf eine weitere, die sich rechts, links, ober- oder unterhalb der ersten befindet. Wenn sich dadurch eine Reihe von mindestens drei gleichen Tierkarten ergibt, wechseln die beiden angeklickten Karten ihre Positionen, die Reihe löst sich auf und neue Karten fallen von oben nach. Falls keine Reihe gebildet wird, tauschen die Karten automatisch wieder die Plätze und ihr müsst euch eine andere Stelle suchen. Der pfiffige Denksportler denkt jetzt sicher, dass dies kinderleicht sei, denn man kann ja nur die Karten bewegen, die Reihen ergeben. Das ist zwar richtig, allerdings gibt es da noch das Zeitlimit – und überdies sind die Möglichkeiten, Reihen zu bilden, vielfältig.

ADLERAUGEN SIND IM VORTEIL

Ein scharfes Auge ist also gefragt, wenn ihr die Tiere pünktlich wieder hinter Gitter bringen wollt. Zu Beginn versteht man wie so häufig bei Spielen dieser Art nur Bahnhof und klickt wild

BONUSPUNKTE Der Panda zählt hier doppelt.

PUZZLE-MODE Die ersten Aufgaben sind einfach.

HILFE Fernrohre helfen, wenn ihr Paare nicht seht.

INFO ZOO KEEPER SCHNELL ERKLÄRT

Richtiger Umgang mit wilden Tieren!

Puzzlespiele mit Worten zu erklären, ist häufig nicht einfach. Aus diesem Grund erklären wir euch hier Schritt für Schritt, wie das Spielprinzip funktioniert, damit ihr schnell ins Spiel einsteigen könnt, um auf Punktejagd zu gehen.

Ihr sucht euch eine Karte aus, von der ihr glaubt, durch Verschieben lasse sich eine Dreierreihe bilden.

Diese Karte klickt ihr mit dem Stylus an und verschiebt sie dann in die gewünschte Richtung.

Durch das Verschieben des Affen nach rechts ergibt sich eine Dreierreihe, die umgehend verschwindet.

Nachdem sich die Reihe mit den Affen aufgelöst hat, fallen von oben neue Tierkarten in den Bildschirm.

Mit etwas Glück ergibt sich dadurch eine Kettenreaktion, die das Punktekonto und das Zeitlimit nach oben treibt.

auf dem Screen herum, bis man schließlich einen Glückstreffer landet. Aber schnell stellt sich ein nicht zu unterschätzender Suchteffekt ein, denn mit etwas Übung gelingen auch Kettenreaktionen, welche die Punktzahl erhöhen und das Zeitlimit heraufsetzen.

Noch abwechlungsreicher wird *Zoo Keeper* durch ein Lucky Animal, das vor jeder Runde angezeigt wird und die doppelte Punktzahl bringt, sowie ein rotierendes Special Panel. Stoppt ihr dieses, so erscheint eine Tierkarte und alle Karten mit der Abbildung des entsprechenden Tieres verschwinden vom Bildschirm und lösen dadurch meist heftige Kettenreaktionen aus. Zusätzlich dürft ihr im Tokoton-Modus endlose Sessions abhalten, beim Time-Attack um den Highscore spielen oder im Puzzle-Modus bestimmte Vorgaben erfüllen.

IM DIREKTEN DUELL

Wer einen Freund zur Hand hat, kann mit nur einer Cartridge auch den Zweispieler-Modus genießen. Ziel ist es natürlich, so schnell wie möglich viele Reihen abzubauen, denn für jede Reihe wird eurem Gegner etwas von seiner Zeit abgezogen. Der Spieler, dessen Zeitlimit als Erstes null erreicht, verliert. Leider hat der Zweispieler-Modus nur bedingt mit Können zu tun, denn unter Umständen löst ihr per Zufall eine Kettenreaktion aus und eurer Gegenüber ist innerhalb von zehn Sekunden erledigt. Gerade wenn euer Gegner das Spiel noch nicht kennt, wird es für ihn sehr frustrierend sein, dass es keine Möglichkeit gibt, ein Handicap einzustellen. Um das Duell aufzulockern, gibt es zahlreiche Extras wie Bonuskarten, Ferngläser oder die Möglichkeit, die Karten des Gegners für ein paar Sekunden komplett schwarz-weiß zu färben und ihn so zu irritieren. *Zoo Keeper* ist ein äußerst unterhaltsamer und fesselnder Rätselspaß für zwischendurch.

SASCHA DOWIDAT

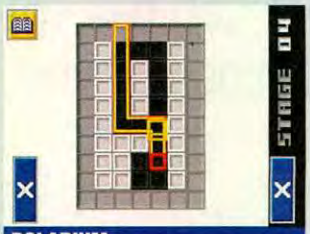
GLÜCK Hier verschwinden zahlreiche Reihen auf einmal.

DETAIL-CHECK ZOO KEEPER

Tiere oder Linien?

Wir vergleichen in unserem Detailcheck die beiden DS-Puzzlespiele miteinander.

ZOO KEEPER



POLARIUM

UMFANG ★★★★★
Anzahl Spielmodi: 5
Qualität der Spielmodi: Gut, allerdings hätte der Quest-Modus mehr Umfang vertragen können.

GAMEPLAY ★★★★
Spielidee: Interessantes und leicht zugängliches Spielprinzip, das jedoch im weiteren Spielverlauf keine Überraschungen mehr bietet.
Multiplayer: Guter Zweispieler-Modus – allerdings führt dieser bei ungleichen Spielern schnell zu Frust.

TECHNIK ★★★½
Die Präsentation mit den lustigen Gesichtsausdrücken der Tiere ist durchaus witzig, sonst aber eher schlicht gehalten.

GESAMTWERTUNG ★★★★

UMFANG ★★★★★
Anzahl Spielmodi: 3
Qualität der Spielmodi: Sehr gut, obwohl es nur drei Modi gibt. Der Editor sorgt für zusätzliche Motivation.

GAMEPLAY ★★★★★
Spielidee: Innovatives Spielkonzept, das schwerer zugänglich ist, aber nach längerer Spielzeit mehr Aha-Effekte und Spieltiefe bietet.
Multiplayer: Mit nur einer Cartridge spielbar und zu zweit ein süchtig machendes Vergnügen der Exrtaklasse.

TECHNIK ★★★
Man beschränkt sich auf das geniale Spielkonzept. Technisch kommt der Titel spartanisch daher, aber das stört kaum.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Beide Titel sind äußerst gute Puzzlespiele, unterschieden sich aber in der Grundidee, wobei *Polarium* sicherlich das bessere Spielprinzip und den größeren Umfang bietet. Beide Titel machen eine Menge Spaß, aber *Polarium* bietet insgesamt das ausgefeiltere Spielprinzip.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
findet's tierisch.

Ich ärgere mich seit Jahren über den Mangel an guten Puzzlespielen für Konsolen. Da kam mir *Zoo Keeper* gerade recht. Das Spielprinzip ist einfach, aber genial und kann von Anfang an fesseln. Sehr schön ist auch die gelungene Stylus-Steuerung, die äußerst flüssig von der Hand geht. Der einzige Wermutstropfen ist die mangelnde Auswahl an Spielmodi. Mehr Abwechslung wäre toll gewesen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
hofft auf weitere DS-Puzzlespiele.

Was ich gut finde ist, dass es auf dem Nintendo DS vom Start weg gute Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele gibt. Dieses Genre ist meiner Meinung nach in den vergangenen Jahren etwas zu kurz gekommen. Die Touchscreen-Steuerung ist bei *Zoo Keeper*, genau wie bei *Polarium*, sehr intuitiv, sodass der Titel auch für Einsteiger schnell zugänglich ist. Der Umfang dürfte aber größer sein.

TEST
ZOO KEEPER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Ignition Entertainment
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: 1-2 (1 Cartridge)	USK-Freigabe: Keine Beschr.
Termin: 11. März	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Fesselndes einfaches Spielprinzip
⊕ Multiplayer-Modus mit nur einer Cartridge
⊕ Gelungene Stylus-Steuerung
⊖ Auf Dauer zu wenig Spielmodi

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Sehr gute Stylus-Steuerung. Mit dem Steuerkreuz ist *Zoo Keeper* nur noch halb so gut spielbar."

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	76%	77%	**81%**

„Amüsanter **Puzzlespaß mit gelungener Stylussteuerung**, aber etwas wenig Spielmodi."

Asphalt Urban GT

Ich geb Gas, ich will Spaß – mit einem pfeilschnellen Lamborghini und Tempo 250 km/h überhaupt kein Problem.

In *Asphalt Urban GT* warten zahlreiche Edelkarossen auf euch. Vom stilvollen Aston Martin über deutsche Qualitätsarbeit von Audi und VW bis hin zum pfeilschnellen Lamborghini stehen insgesamt 25 Fahrzeuge zur Verfügung. Um das nötige Kleingeld dafür zu haben, solltet ihr im Evolution-Modus ordentlich Gas geben. In 30 verschiedenen Rennserien fahrt ihr um das nötige Kleingeld und bekommt für gewonnene Serien auch mal direkt einen neuen fahrbaren Untersatz. Was nach dem Start auf dem DS abgeht, sieht richtig klasse aus. Auf dem oberen Bildschirm läuft das Renngeschehen ab, auf dem unteren gibt es eine Übersichtskarte, gesteuert wird mit dem Steuerkreuz. Das Geschwindigkeitsgefühl wird prima vermittelt, während ihr mit 250 Sachen an Küstenlandschaften auf Kuba entlangdüst oder die Wahrzeichen von New York und Paris an euch vorbeirauschen. Aber konzentriert euch lieber auf die Rennstrecke, denn dort geht die Post ab. Nicht nur eure Kontrahenten machen euch das Leben schwer, sondern auch der zeitweise dichte Verkehr auf den Strecken. Wer nur mal eine kurze Partie spielen möchte, der heizt im Arcade-Modus über die Kurse, fährt Time-Attack-Rennen oder jagt als Polizist Verkehrssünder. Die Optik kann mit ihren Lichteffekten und den netten Kameraschwenks bei Sprüngen voll überzeugen, während das Gameplay an mangelnder Abwechslung und kleinen Designfehlern krankt. Häufig versperren Fahrzeuge so den Weg, dass kein Durchkommen ist. Rast ihr mit 300 Sachen in ein anderes Fahrzeug, dreht ihr euch und fahrt fast ohne Zeitverlust weiter, während ihr mit 90 km/h hinter einem Fahrzeug stecken bleibt und wertvolle Sekunden verliert. Der Einsatz des Touchscreens lässt zu wünschen übrig, da die Symbole klein sind und das Navigieren zur Qual wird. Insgesamt fehlt Asphalt Urban der letzte Feinschliff.

SASCHA DOWIDAT

MINI Die Texte auf dem Bildschirm sind zu klein.

ÜBERSICHT Unten seht ihr die Position eurer Gegner.

SCHÖN Die tollen Lichteffekte können überzeugen.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat gibt richtig Gas.

Aspahlt Urban GT sieht klasse aus und macht ordentlich Laune. Die zahlreichen Fahrzeuge, die abwechslungsreichen Strecken mit den schönen Lichteffekten und die zahlreichen Tuningmöglichkeiten können überzeugen. Ihr düst im Affentempo über die Strecken, slidet geschickt um Kurven und hängt prompt hinter einem LKW fest. Die kleinen Designfehler sind mehr als ärgerlich und es wäre nur etwas Feintuning notwendig gewesen, um den Spielfluss aufrecht zu erhalten. Dafür entschädigen die zahlreichen Spielmodi ein wenig. Besonders zu zweit macht es richtig Laune, gegen einen Kumpel über die Strecke zu düsen. Ein gelungener Racer mit toller Optik, aber kleinen Designmängeln.

TEST

ASPHALT URBAN GT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
Sprache:	Englisch

Internet: **www.gameloft.com**

Spieler: 1-4 (4 Cartridges)	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 11. März	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Viele lizenzierte Automobile
- ⊕ Tolle Optik
- ⊖ Schlechte Touchscreen-Einbindung
- ⊖ Einige kleine Bugs im Spielablauf

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Rückspiegel	R: Perspektive wechseln	X: Hupe
Steuerkreuz: Lenken		Y: Bremsen
Mikrofon: –		A: Boost
Touchscreen: Menüs auswählen	Start/Select: Pause/Licht	B: Beschleunigen

„Einfache Steuerung, die bei punktgenauem Überholen manchmal Probleme bereitet."

STEUERUNG 78%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	72%	75%	72%

„Optisch ansprechendes Rennspiel mit vielen Fahrzeugen, aber Designschwächen"

The Urbz: Sims in the City

Die freizügigen Stadtmenschen präsentieren sich auf dem innovativen Nintendo DS eher bieder.

Als mittelloser Sim, der dankend jeden Job annimmt, beginnt ihr euer Abenteuer im wilden Großstadtdschungel. Jetzt heißt es erst einmal Geld verdienen und soziale Kontakte knüpfen, aus denen sich mit ein wenig Fingerspitzengefühl vielleicht sogar mehr als ein oberflächliches Arbeitgeber-Arbeitnehmer-Gespräch entwickelt.

VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR

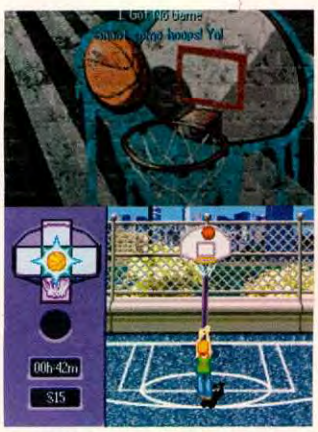
So jobbt ihr in Minispielen durch den Tag und versucht, euren Beliebtheitsgrad durch Gespräche zu steigern, um im Leben voranzukommen: Vitamin B – und die Welt liegt euch zu Füßen! Beim Erklimmen der Karriereleiter solltet ihr aber stets darauf achten, dass sich euer Sim wohl fühlt, zu erkennen an der Bedürfnisanzeige am oberen Bildschirm. Mit leerem Magen, voller Blase und Fernseh- oder Schlafentzugserscheinungen werden aufschlussreiche Gespräche jäh unterbrochen. Nach ein paar Minuten im Großstadtdschungel werden sich einige von euch verdutzt die Augen reiben: „Einen Moment, bitte, das alles kommt mir so bekannt vor!" Es handelt sich bei *The Urbz* für den DS nämlich um eine dezent erweiterte Umsetzung der GBA-Version. Inventar, Karten und der Gesprächsverlauf werden jetzt über den Touchscreen geregelt. So tippt ihr euch am besten mit dem Stylus durch einen Antwortenkatalog oder öffnet Ansichten über ausstehende Missionsziele. Damit wird zwar die Menüführung erleichtert, die Verwurstung eines nahezu inhaltsgleichen Spieles für den Nintendo DS rechtfertigt das aber noch lange nicht. Ebenso verhält es sich mit der Technik: Die grafischen und akustischen Fähigkeiten des DS werden zu keiner Zeit ausgenutzt. Trotz der Kritik ist es doch erfreulich, dass die lieblose technische Umsetzung keinen Einfluss auf den Unterhaltungswert der durchgeknallten Urbz genommen hat.

SASCHA SCHMITZ

MEIN FAZIT GUT

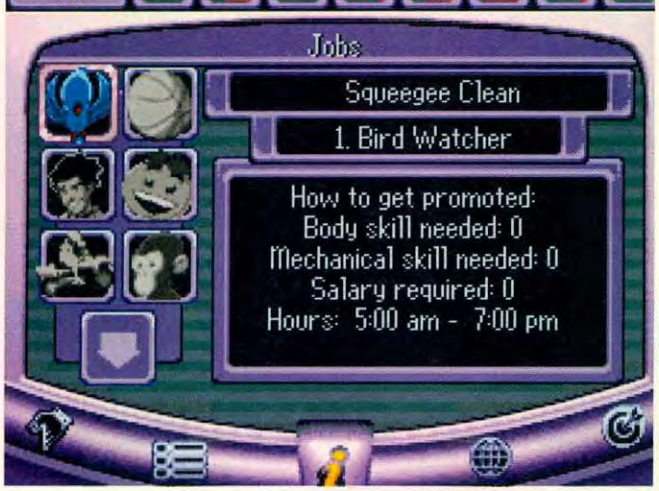
Fabian Sluga macht einen auf hip.

The Urbz lebt in erster Linie von dem erfrischenden Spielprinzip und den motivierenden Aufgaben in einem herrlich überzeichneten Großstadt-Tohuwabohu. Es ist wirklich motivierend, seinen Charakter in der abgedrehten Urbz-Welt mit anderen Unikaten interagieren zu lassen. Als Spielchen für zwischendurch ist es hervorragend geeignet, da ihr in jeder beliebigen Situation abspeichern könnt. Leider handelt es sich um kein neues Spiel; für DS-Verhältnisse ist es daher technisch unspektakulär ausgefallen. Die DS-Funktionen sind zudem eher als hilfreicher Zusatz als ein innovatives Feature zu bezeichnen, was den Eindruck eines schnellen Software-Recyclings erweckt.



TREFFER Versenkt den Ball in diesem Minispiel und kassiert.

DISCJOCKEY Dreht an der Platte, um im Startmenü auszuwählen.



TOUCH ME Das Menü wird auf dem Touchscreen verwaltet.

TEST THE URBZ

Genre:	Lebenssimulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Griptonite Games
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
11. März	ca. € 40,-

- ⊕ Touchscreen-Menü
- ⊕ Mehr Umfang als GBA-Version
- ⊖ DS-Einsatz nur marginal
- ⊖ Veraltete Grafik

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Steuerung erfüllt ihre Zwecke. Durch den Touchscreen ist die Menüführung vereinfacht."

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	67%	– %	70%

„**Leicht erweitert im Vergleich zur GBA-Version** - grafisch nur eine 1:1-Umsetzung."

Spider-Man 2

Der spinnt doch: Spideys Abenteuer bietet zwar Action satt, aber **wenig Touchscreen-Einsatz.**

Peter Parker hat es schwer: Das zweite Leben als Weltenretter bringt nicht nur haufenweise Schürfwunden und ein aufdringliches Verantwortungsbewusstsein mit sich, sondern nagt auch ungemein an seiner Liebesbeziehung zu Mary-Jane. Da obendrein Doc Ock sein Unwesen treibt, besinnt sich Spidey wieder auf sein Schicksal: Fassaden hinaufklettern und Rüpel vernetzen.

MIT ALLEN SPINNENSINNEN GEWAPPNET

Zunächst wird Peter mit seinen etwas eintönigen Missionszielen vertraut gemacht: Meist geht es darum, eine gewisse Anzahl Schergen zu beseitigen oder unschuldige Zivilisten aus brenzligen Situationen zu befreien. Obwohl das Spiel in hübscher 3D-Optik daherkommt, beansprucht das Gameplay lediglich zwei Dimensionen. Die Steuerung ist umfangreich und es geht leicht von der Hand, sich von Wolkenkratzer zu Stahlgerüst zu hangeln, seinen Spinnensinn walten zu lassen und den Widersachern mit Uppercuts, Tritten oder furiosen Spezialattacken den Garaus zu machen. Bei Letzteren kommt der Touchscreen des DS zum Zuge, indem die Superkräfte mit einem einfachen Druck ausgewählt werden. Das ist insgesamt gesehen leider viel zu selten. Nur bei den Endgegnern geht man mit dem unteren Schirm intensiver auf Tuchfühlung, wenn man beispielsweise den Erzrivalen Mysterio und seine Doppelgänger durch eine Berührung des Screens in ein Spinnennetz hüllt. Die Levels zeichnen sich nicht nur durch ihren Abwechslungsreichtum, sondern auch durch ihre Komplexität aus. Wenn Peters Alter Ego dann noch unter Zeitdruck auf Heerscharen von Prügelknaben trifft, zeigt sich *Spider-Man 2* von seiner bitterschweren Seite. Die Action stimmt jedoch, die Animationen und Hintergründe sind imposant und der Sound unterstreicht das Geschehen. Wieso sollte man den Level also nicht noch einmal von vorne beginnen?

SASCHA SCHMITZ

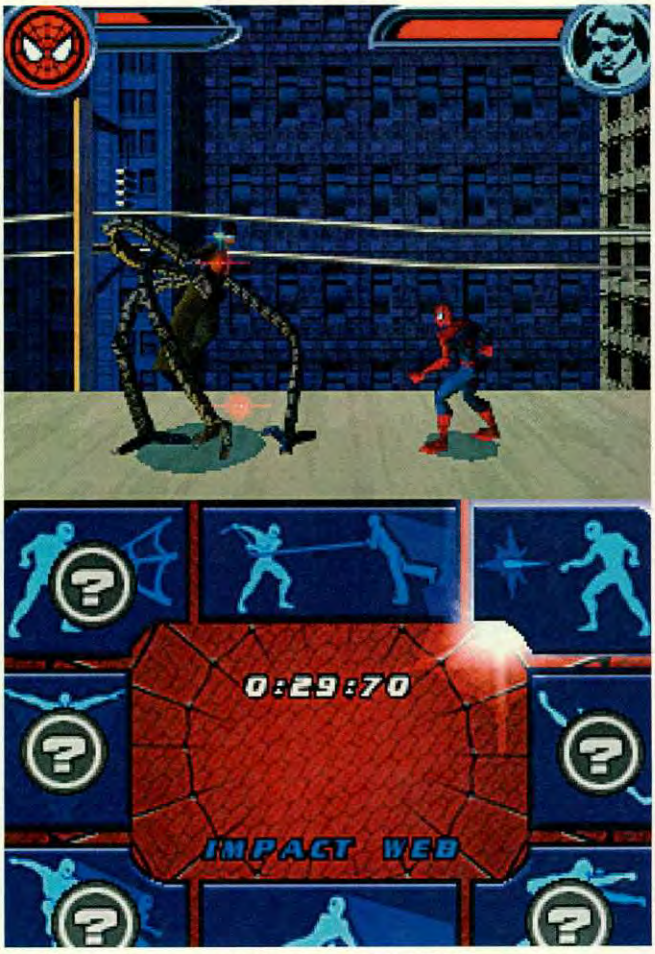
MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak ist ein Großstadt-Tarzan.

Spider-Man 2 ist für mich ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite hat es Activision geschafft, einen unterhaltsamen, actiongeladenen Titel mit einer tollen Technik auf die Beine zu stellen, die den Kinofilm noch einmal intensiver nachvollziehen lässt. Andererseits ist es schade, dass das Game nur so wenig Gebrauch von den einzigartigen Möglichkeiten des DS macht. Ein Grund für den Kauf eines DS sollte doch die innovative Software sein, *Spider-Man 2* weiß hier leider kein Argument beizusteuern. An dem manchmal beinharten Schwierigkeitsgrad habe ich mich auch etwas gestört, weil man die Levels teilweise auswendig kennen muss.

SINNIG Wenn Spideys Kopf glüht, ist es Zeit für seine Spinnensinne.

PIEPMATZ Trefft das Vögelchen und seine Raketen mit dem Stylus.



KRANKE KRAKE Doc Ock bekämpft ihr auf einem fahrenden Zug.

TEST

SPIDER-MAN 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
11. März	Ca. € 40,-

- ⊕ Action für zwischendurch
- ⊕ Schöne Hintergründe
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Spinnensinn	R: Spezialattacke	X: Spinnenfaden
Steuerkreuz: Bewegen		Y: Treten
Mikrofon: –		A: Schlagen
Touchscreen: Menü, Bosskämpfe	Start/Select: Pause	B: Springen

„Das Spiel steuert sich flüssig, auch wenn mehr DS-Einsatz wünschenswert wäre."

STEUERUNG 71%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	80%	– %	69%

„Der Spinnenmann zeigt vollen Action-, aber leider zu **wenig** DS-Einsatz."

Robots

Von **cleveren Robotern, genialen Erfindern** und den Machenschaften des Roboters Ratchet im futuristischen Robot City.

Von den *Ice Age*-Machern kommt am 17. März der witzige Animationsstreifen *Robots* in die Kinos. Passend zum Start des DS liefert Vivendi die Handheld-Fassung des turbulenten Abenteuers. Ihr schlüpft in die Rolle des pfiffigen Roboters Rodney Copperbottom, der schon als Kind ein genialer Tüftler war und davon träumt, seinem Idol Big Weld zu begegnen. Deshalb macht er sich auf den Weg nach Robot City. Doch Weld ist verschwunden und der fiese Ratchet hat die Macht an sich gerissen. Also macht ihr euch auf, um euer Idol zu finden.

Ihr lauft und springt durch die futuristisch designte Stadt und schlagt euch mit allerlei nervigem Gesindel herum, das euch gerne an die frisch geölten Schrauben möchte. Neben Hunden oder fliegenden Robotern warten auch Schlägertypen oder Feuer speiende Bots auf euch. Anfangs nur mit einem Schraubenzieher bewaffnet, findet ihr später auch einzelne Teile für Schraubenschlüssel oder einen Schrottwerfer. Hier kommt der Touchscreen ins Spiel. Ihr müsst die Bauteile so drehen und platzieren, dass die Erfindung am Ende funktioniert. Allerdings ist das nur eine nette Spielerei, der Einsatz des Touchscreens kommt sonst viel zu kurz.

Auf eurem Weg trefft ihr andere Roboter, erledigt für diese kleine Aufgaben oder löst kleinere Schalterrätsel. Aber ihr seid nicht auf euch alleine gestellt. Von Anfang an steht euch der nützliche Wunderbot hilfreich zur Seite. Wenn ihr den Obermotz am Ende jedes Levels besiegt habt, gibt es ein Update, mit dem ihr unter Zuhilfenahme des Wunderbots beispielsweise kleine Strecken gleitend zurücklegen oder höher springen könnt. Grafisch und optisch reißt *Robots* sicher keinen vom Hocker, fängt das Flair des Films aber gut ein. Es könnte jedoch durchaus etwas mehr Abwechslung bieten. Trotzdem macht das Abenteuer eine Menge Spaß und wird jüngeren Kinofans gut gefallen.

SASCHA DOWIDAT

BRITZEL Der Electrozapper ist sehr nützlich.

FREUNDE Schon früh im Spiel trefft ihr die Rostis.

NÜTZLICH Der Wunderbot steht euch hilfreich zur Seite.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat ist etwas enttäuscht.

Robots kann mit den vielen Filmcharakteren und dem futuristischen Setting durchaus gefallen. Es macht Spaß, mit Rodney die Stadt zu erkunden und unter den Rostis (einer Robotergang) neue Freunde zu finden, um Big Weld aufzuspüren. Leider merkt man dem Titel an, dass er unter Zeitdruck fertig gestellt wurde. Ein interessanter Touchscreen-Einsatz fehlt und das Spielprinzip bietet wenig Abwechslung. Nette Ideen wie das Transporter-System sind klasse, finden sich nur leider zu wenig. Technisch bietet der Titel solide Kost, setzt aber ganz sicher keine Maßstäbe. So bleibt *Robots* ein netter Lizenzhüpfer, der besonders das jüngere Publikum anspricht.

TEST

ROBOTS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
Sprache:	Englisch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 11. März	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Viele Charaktere aus dem Film
- ⊕ Wunderbot bringt Abwechslung
- ⊖ Kaum Einsatz des Touchscreens
- ⊖ Auf Dauer wenig Abwechslung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Gute Steuerung mit dem Digitalkreuz, leider wird der Touchscreen nur minimal unterstützt."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	74%	– %	**70%**

„Kurzweilige und spaßige Filmversoftung, die an mangelnder Abwechslung krankt."

WONNEPROPPEN Sunny ist klein und deshalb für so enge Stellen wie geschaffen.

SAUBERMANN Klaus rückt den Feinden mit der Wasserpumpe zu Leibe.

BONUS Wer fleißig Schmetterlinge und Fotos sammelt, kann Bilder aus dem Film freischalten.

Lemony Snicket
Rätselhafte Ereignisse

Gestern noch im Kino, heute auf eurem GBA. Taucht ein in eine skurrile Abenteuerwelt.

Seit dem 27. Januar ist Jim Carreys neuester Leinwand-Auftritt in unseren Kinos zu sehen. Die Kinderbuchverfilmung beschreibt das harte und ungerechte Leben der drei Baudelaire-Kinder Violet, Klaus und Sunny. Nachdem ihre Eltern bei einem Brand ums Leben gekommen sind, werden sie der Obhut ihres Onkels übergeben – Graf Olaf, gespielt von Jim Carrey. Diesem ist aber weniger das Wohl der Waisen ein Anliegen als vielmehr ihre millionenschwere Erbschaft. Er hetzt zum Beispiel Spinnen, Bühnenarbeiter oder Schlangen auf die drei Elternlosen, damit sie ihnen nach dem Leben trachten. Um in Graf Olafs Anwesen und anderen der Filmvorlage nachempfundenen Umgebungen trotzdem mit heiler Haut davonzukommen, machen Sie sich Violets Erfindungsgeist zunutze. Das helle Köpfchen bastelt beispielsweise aus einem Schneebesen, einer Suppendose und einem Eisportionierer einen Apfelwerfer, der sich hervorragend zum Verschießen von Apfelkerngehäusen eignet. Neben den Erfindungen sind die charakterspezifischen Fähigkeiten sehr wichtig für den abwechslungsreichen Spielverlauf. Kleine, enge Gänge können zum Beispiel nur von Sunny erreicht werden. Zudem kann nur sie Kisten zerbeißen und Wände einrollen. Da Klaus an Höhenangst leidet, liegt es an Violet, hohe Stellen zu erklimmen. Um die vielen unterschiedlichen Aufgaben zu lösen, ist also jede einzelne Fähigkeit wichtig. Der Wechsel der spielbaren Figur geschieht dabei in Echtzeit. Zahlreiche freischaltbare Goodies, etwa Bilder aus dem Kinofilm, geben zusätzlichen Anreiz. Activisions neueste Filmumsetzung kann also aus spielerischer Sicht durchaus überzeugen, ohne aber für nennenswerte Überraschungen zu sorgen.

Detaillierte Hintergründe, gute Animationen und eine wirklich famose Musikuntermalung lassen den Titel auch technisch gut aussehen. Einzig die regelmäßigen Ruckler stören das positive Gesamtbild.

UDO CRNJAK

KEIN SPIELPLATZ Die Baudelaire-Kinder sind überall in ständiger Gefahr.

ERFINDUNGSGEIST Violet kann aus allem Möglichen etwas Nützliches basteln.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak will den Film sehen.

Es finden sich keine groben Schnitzer im Gamedesign, aber auch keine überraschenden, innovativen Einfälle – richtig solide Adventure-Kost eben. Grafisch sind die zahlreichen Ruckler zweifelsfrei ein dicker Minuspunkt. Allerdings macht die grandiose Musik einiges davon wieder wett. Unterschiedliche Umgebungen, viel Bonusmaterial und das nette Drei-Charakter-Spielsystem bieten gute Unterhaltung.

TEST

LEMONY SNICKET

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Griptonite Games
Speichern:	Modul
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ Stimmungsvolle Musik
- ⊕ Gutes Gameplay
- ⊖ Regelmäßige Ruckler
- ⊖ Keine Überraschungen

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung ist sehr übersichtlich und nach kurzer Zeit sehr gut beherrschbar."

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	85%	– %	73%

„Gelungene Filmumsetzung ohne spielerische Glanzeinfälle, aber mit genialer Musik."

TURBOSTART Mit gutem Timing kein Problem.

DOGFIGHT Die Wolkendecke kann als Versteck genutzt werden.

Banjo-Pilot

Banjo & Kazooie Airlines nimmt den rasanten Flugbetrieb auf dem Game Boy Advance auf.

Banjo und Kazooie sind zurück – aber nicht in einem neuen Jump&Run-Abenteuer, sondern diesmal als waghalsige Piloten in kleinen Flugzeugen. *Banjo-Pilot* setzt dabei auf die witzigen Charaktere der *Banjo*-Reihe und das Spielprinzip von *Diddy Kong Racing* für den N64. Ihr wählt zu Beginn einen von vier Charakteren aus (Banjo, Kazooie, Jigsaw, Mumbo Jambo) - jeder steuert sein Flugzeug etwas anders. Dann startet ihr im Quick-Race-, Time-Attack- oder im GP-Modus, in dem ihr weitere Charaktere wie Grunty, Jolly und Klungo oder neue Grand Prix freischalten könnt, die jeweils aus vier Rennen bestehen. Für jede Platzierung gibt es Punkte. Wenn ihr erfolgreich seid, müsst ihr am Ende des Grand Prix im direkten Duell über den Wolken gegen den amtierenden Champion antreten. Diese „Dogfights" bieten eine gelungene Abwechslung zu den normalen Rennen. Auf den Strecken sammelt ihr fleißig Extras, feuert mit der Bordkanone eures Flugzeugs auf die Kontrahenten und nutzt geschickt Beschleuniger, um als Erster durchs Ziel zu fliegen. Doch einige Kontrahenten sind hartnäckig und feuern aus allen Rohren. Aber kein Problem, sobald ihr solch einen Angriff bemerkt, fliegt ihr einen geschickten Looping und der Schuss geht ins Leere. Die Landschaften sausen dabei flüssig vorbei, bieten viel Abwechslung und orientieren sich thematisch an den Jump&Run-Abenteuern. Ihr fliegt am Spiral Mountain vorbei, durch Treasure Cove oder auch an schönen Vulkanlandschaften entlang. Optisch und akustisch kann *Banjo-Pilot* überzeugen. Die Spielphysik ist zwar gut, aber nicht so ausgefeilt wie in *Diddy Kong Racing*, das mehr Dynamik bietet. Warum keine Höhenunterschiede ins Spiel integriert wurden und nur flache Strecken geboten werden, ist uns jedoch ein Rätsel. *Banjo-Pilot* ist nicht der erwartete Kracher, spielt sich aber trotzdem gut und macht dank der vielen Strecken und des gut spielbaren Vierspieler-Modus eine Menge Spaß.

SASCHA DOWIDAT

ATTACKE Mumbo Jumbo wird gleich vom Himmel geholt.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
fasst es nicht.

Seit der Übernahme durch Microsoft hat Rare kräftig nachgelassen. *Banjo-Pilot* ist ein lustiges Rennspiel, das durch Strecken und Charaktere viel Spaß macht, aber nicht an glorreiche *Diddy Kong Racing*-Zeiten anknüpfen kann. Gerade bei der Spielmechanik wurde viel Potenzial verschenkt, denn eine ausgefeilte Fahrphysik wie in *Diddy Kong Racing* oder in *Mario Kart: Super Circuit* sucht man leider vergebens.

TEST

BANJO-PILOT

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Rare
Speichern:	Modul
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 40,-**

- ⊕ Viele Charaktere aus der *Banjo*-Serie
- ⊕ Schöne Landschaften mit kleinen Details
- ⊖ Keine ausgeklügelte Flugphysik
- ⊖ Mängel im Streckendesign

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Gute Steuerung, die leicht zu erlernen ist und jederzeit die volle Kontrolle bietet."

STEUERUNG 82%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	81%	77%	74%

„Spaßiges Rennspiel mit vielen Geheimnissen, aber kleinen Mängeln im Streckendesign."

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

On Air

Nintendo hat sich mit Nippon Broadcasting, einem japanischen Radiosender, zusammengetan, um einen *Daigasso! Band Brothers*-Wettbewerb zu veranstalten. Der Contest findet im März statt und der Gewinner erhält 100.000 Yen sowie einen Nintendo DS. Die Teilnehmer müssen lediglich ein mit dem DS-Titel selbst kreiertes Musikstück einschicken. Dabei kann die virtuelle Band eine beliebige Anzahl an Mitgliedern haben. Wenn der nächste Nummer-1-Hit fertig ist, muss das Kunstwerk auf Minidisc, Kassette, Video oder DVD aufgenommen und an den Sender geschickt werden. Dieser wird dann jeden Mittwoch in der Show *HOT 'n' HOT* zehn Minuten lang einige der Einsendungen präsentieren. Zusätzlich werden die besten DS-Musiker eingeladen, um ihr Stück live im Studio zum Besten zu geben. Diese Aktion ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie gut es Nintendo versteht, mit der neuen Hardware auch neue Wege zu gehen. Angesichts des großen Erfolges des DS in Japan wird das Interesse an diesem besonderen Wettbewerb sehr groß sein.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 6
2 Donkey Kong Jungle Beat
3 Naruto 3
4 Mario Tennis GC
5 Super Robot Battle GC

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Super Mario 64 DS (DS)
2 Touch Made in Wario (DS)
3 Rockman EXE 5 (GBA)
4 Yoshi's Universal Gravitation (GBA)
5 Pokémon Dash (DS)

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

World Hobby Fair 2005

Im Januar öffnete die World Hobby Fair in Osaka zum 21. Mal ihre Pforten. Seit die Messe im Jahr 1994 ihre Premiere feierte, strömten insgesamt vier Millionen Besucher durch die mit Ständen gesäumten Gänge. Die Veranstaltung ist mittlerweile wichtiger und größer als die Tokyo Game Show. Die Bandbreite der gezeigten Produkte erstreckt sich dabei von Videospielen über Spielzeug bis hin zu Animes. Wir haben die Messe am 16. Januar für euch besucht und möchten euch unsere Eindrücke natürlich nicht vorenthalten. Nintendos Präsenz war dieses Jahr mit zahlreichen DS-, GBA- und GameCube-Titeln überaus stark. Dabei ließ die Firma *Dance Dance Revolution with Mario* die größte Aufmerksamkeit zukommen. Die Besucher konnten zum ersten Mal das Spiel und die spezielle Tanzmatte antesten. Fünf Songs – typische *Mario*-Melodien und einige klassische Stücke – waren verfügbar. Obwohl das Spiel noch weit von der Fertigstellung entfernt ist, ließ es sich schon hervorragend spielen.

Starfox Assault war ebenfalls an einigen Stationen spielbereit und hatte die längsten Warteschlangen zu verzeichnen. Actionwütige Besucher konnten sich sowohl mit dem Einzelspieler- als auch mit dem Mehrspieler-Modus vergnügen.

Neben all den Spielen warteten auch wieder einmal viele Goodies zum Abgreifen auf Sammeljunkies. Jeder, der ein Nintendo-Game angespielt hatte, erhielt eine spezielle Rubbelkarte, auf der Punkte zum Vorschein kamen. Diese konnten dann in ein Postkarten-Set, einen Nintendo-DS-Bildschirmreiniger, einen vierfarbigen Stift mit Charakterverzierung, ein Stiftetui, ein Handtuch, eine Tasche, einen Schulterbeutel oder einen Ministuhl eingetauscht werden.

Für Nintendo steht dieses Jahr der Nintendo DS ein-

KULT Rockman EXE und Duel Masters gibt's auch als Anime.

TANZWUT Dance Dance Revolution with Mario war jetzt schon sehr beliebt.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ SEGA-FANARTIKEL Segas Onlineshop hat mit dem Verkauf von Fanartikeln zum Nintendo-DS-Titel *I Can Die for You* (hierzulande *Projekt Rub*) begonnen. Sporthandtücher, DS-Etuis, Tassen und Uhren warten auf neue Besitzer. **+++ BOXER-COMEBACK** SNES-Klassiker *Super Punch-Out* ist als Bonusspiel bei der GameCube-Version von EA Sports' neuem Box-Simulator *Fight Night Round 2* dabei. **+++ TOKYO GAME SHOW 2005** Japans größte reine Videospielmesse findet vom 15. bis zum 18. September statt. Obwohl Nintendo die Messe ignoriert, werden die wichtigsten Drittthersteller ihre neuesten Titel vorstellen. **+++ SAMUS ZUM KUGELN** Der US-Versandhändler EB Games hat für Dezember 2005 ein noch nicht offiziell angekündigtes Flipper-Spiel aufgelistet: *Metroid Pinball* auf Nintendo DS. **+++ NEUES DS-ENTWICKLER-KIT** SN Systems (England) und Hudson (Japan)

DS-MANIE Viele Spiele sorgten für ordentlich Andrang. **POKÉMON DASH** ... war auch im Turnier spielbar.

deutig im Vordergrund. Das war unter anderem an der Vorstellung der DS-Titel deutlich erkennbar. *Catch! Touch! Yoshi!* und *Touch! Kirby* waren bei den Besuchern sehr beliebt und während der einstündigen Wartezeit brauchte man eine ordentliche Portion Geduld. Am *Pokémon*-Stand waren zahlreiche *Pokémon Dash*-Spielstationen aufgebaut, an denen sich vornehmlich Kinder vergnügten. Neben diesen regulären Spielmöglichkeiten wurde auch ein Sechsspieler-Wettbewerb auf einer speziellen Bühne veranstaltet. Aber auch auf Dritthersteller-Seite war einiges zum Antesten geboten. Sega hatte *Puyo Puyo Fever* am Start, Bandai lockte die Besucher mit *Meteos*, Square Enix zeigte *Egg Monster Hero* und bei Namco fungierten *PacPix* und *Mr. Driller* als Besuchermagnet.

Was wäre aber eine Messe ohne *Pokémon*? Richtig, unvollständig. Und so fand man auch dieses Jahr wieder einige Stände, die voll und ganz den kleinen, knuffigen Monstern gewidmet wurden. An der größten Station, dem Pokémon Park, sah man bereits, welche Attraktionen die Besucher im März bei der 2005 World Expo Fair in Japan erwarten werden. Der spezielle Themenpark wird zwölf Attraktionen, eine Showbühne und ein Geschäft bieten. Zusätzlich wurde der neue Streifen der beliebten Pokémon mit einer Auswahl an kurzen Vorschauen beworben.

UDO CRNJAK/WARREN HARROD

GEDULDSPROBE Wer das neue Star Fox spielen wollte, musste lange warten.

SAMMELWAHN Natürlich gabs auch wieder unzählige Goodies zum Abgreifen.

haben zusammen ein Entwickler-Kit für den Nintendo DS entwickelt. Während SN Systems sich um die Software gekümmert hat, war Hudson für die Hardware verantwortlich. Das Gemeinschaftsprodukt wird ab April zum Verkauf stehen. +++ **MARIO GOES SHOPPING** Aus dem Pokémon-Store im Rockefeller Center von New York City soll ein spektakulärer Nintendo-Laden werden, in dem Spiele, Zubehör und Merchandising verkauft werden. +++ **BIO-HAZARD-SCHLAGZEILEN** Capcom hat im Rahmen einer ausgefallenen Werbekampagne an zwei großen U-Bahn-Haltestellen zeitungsähnliche Flyer verteilt. Darauf waren Fotos der Hauptcharaktere des Spiels in realistischen Lebenssituationen und werbeträchtige Artikel abgedruckt. +++ **WECHSEL IN DER VEREINSSPITZE** Sega hat sein US-Sportspiel-Entwicklungsstudio Visual Concepts (*NFL 2K5*) für 24 Millionen Dollar an Take-Two verkauft. +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Teurer Konkurrent

Satte 100 Dollar liegen die Verkaufspreise von Nintendo DS und Sony PSP auseinander, wenn letzteres System am 24. März in den US-Einzelhandel kommt. Da die Nachfrage zunächst größer als das Angebot sein wird, lässt Sony den Massenmarkt (vorerst) außer Acht und langt mit 250 Dollar ganz schön hin. Außerdem unterstreicht man das Multimedia-Image mit einer Liste von Spielfilmen, die für die PSP erscheinen. Beste Zeiten für Nintendo also, den DS als preiswertes Spielersystem zu profilieren. Aber leider mangelt's an einem nicht unwesentlichen Gut: Spielen! Nach dem mittelprächtigen Launch-Line-up kleckerten ein paar Puzzle-Obskuritäten träge nach, *Wario Ware* muss da schon als Licht im Dunkel gelten. Wen wundert es, dass Nintendo bisher zwar mehr DS-Systeme, aber weniger DS-Spiele als erwartet abgesetzt hat: GBA-Kompatibilität sei Dank klemme ich mir lieber *Final Fantasy* oder *Zelda* in den unteren Modulschacht, statt bei den DS-Games *Urbz* oder *Ping Pals* zu leiden. Sowohl das PSP-System als auch die Spiele kosten fürs Erste spürbar mehr als DS-Vergnügungen – aber wenn nicht bald eine DS-Modul-Welle anrauscht, wird die Versuchung der dunklen Seite immer stärker. Denn die Start-Softwareauswahl für die PSP sieht sehr verführerisch aus – inklusive *Metal Gear, Tony Hawk* und zwei Fußballspielen.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 6
2 Metroid Prime 2: Echoes
3 Paper Mario: Thousand-Year Door
4 Mario Power Tennis
5 SpongeBob: The Movie

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Kingdom Hearts: Chain ... (GBA)
2 Super Mario 64 DS (DS)
3 The Incredibles (GBA)
4 SpongeBob: The Movie (GBA)
5 Donkey Kong Country 2 (GBA)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Puyo Puyo Fever	4. Februar
Starfox Assault	24. Februar

Erscheint demnächst

Boboboubo Boubobo	17. März
One Piece Grand Battle Rush	17. März
Killer 7	24. März
Golden Gash Tag Battle 2	24. März
Donkey Konga 3	24.März
Fire Emblem	20. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Another Code	24. Februar

Erscheint demnächst

Meteos	10. März
PacPix	10. März
Wonderful Life	17. März
Touch! Kirby	24. März
Egg Monster Hero	24. März
Yakuman DS	31. März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Rockman EXE 5	24. Februar

Erscheint demnächst

Thousand Year Family	10. März
How to Breed Kappas	17. März
Dynasty Warriors Advance	24. März
Rockman Zero 4	21. April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Virtua Quest	18. Januar
NBA Street V3	8. Februar
Starfox Assault	14. Februar
FIFA Street	22. Februar
Robots	22. Februar
Fight Night Round 2	28. Februar
Mortal Kombat: Deception	28. Februar
MVP Baseball 2005	1. März

Erscheint demnächst

Donkey Kong: Jungle Beat	14. März
TimeSplitters Future Perfect	21. März
DragonBall Z Sagas	22. März
Ghost Recon 2	22. März
Splinter Cell: Chaos Theory	29. März
Nintendo Pennant Chase Baseball	4. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

WarioWare Touched	14. Februar
Robots	22. Februar

Erscheint demnächst

Pokémon Dash	14. März
Yoshi's Touch & Go	14. März
Rayman DS	15. März
Retro Atari Classics	22. März
Need for Speed Underground 2	19. April

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Racing Gears Advance	8. Februar
Shaman King: Soaring Hawk	8. Februar
Shaman King: Sprinting Wolf	8. Februar
Yu-Gi-Oh! 7 Trials to Glory	15. Februar
Ace Combat	15. Februar
Klonoa 2	22. Februar
Robots	22. Februar
Super Army War	22. Februar

Erscheint demnächst

Rave Master	8. März
Backyard Baseball 2006	15. März
WarioWare Twisted	21. März
Mario Party Advance	28. März
Pokémon Emerald	25. April

Gyakuten Saiban

ADVENTURE Jüngstes Gericht

KURZEN PROZESS MACHEN Unser Starverteidiger ist hoffentlich gut vorbereitet.

Gegen diese höchstrichterliche Entscheidung wird kaum ein DS-Besitzer Einspruch erheben: Capcom macht die bislang nur in Japan für den GBA erhältliche *Gyakuten Saiban*-Serie der westlichen Welt zugänglich. Diesen Sommer nimmt Anwalt Phoenix Wright die Zeugen der Anklage erstmals auf Englisch ins Kreuzverhör. Euch erwartet eine Mischung aus Tatortuntersuchung und interaktivem Prozessverlauf. Nur wenn ihr aufmerksam seid, clever nachfragt und im richtigen Moment Beweise präsentiert, könnt ihr eure Mandanten vor den Anschuldigungen des unerbittlichen Staatsanwalts Miles Edgeworth retten. Weitere Hauptpersonen sind Phoenix' übersinnlich begabte Beraterin Maya und seine juristische Mentorin Mia. Stellt euch auf einen verzwickten Krimihandlungsverlauf, einen putzigen Anime-Comic-Grafikstil und touchscreengerechte Antippbedienung ein. **(hl)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 3. Quartal (USA)

Dragon Booster

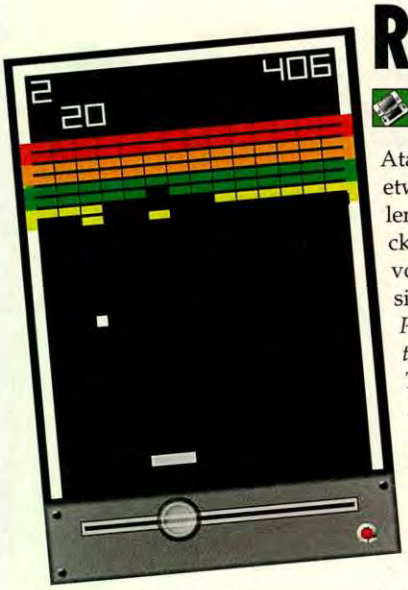
ACTION Die Cartoon-Serie kommt für unterwegs

Konami bringt Dragon Booster auf den Nintendo DS. Das Spiel basiert auf der Zeichentrickserie, welche auf dem amerikanischen Sender ABC läuft. Die Geschichte spielt in einer Welt, in der Drachen und Menschen gemeinsam leben. Ziel des Spiels ist es, die mächtigste Echse überhaupt zu schaffen. Im besten Pokémon-Stil kämpft ihr mit euren Drachen via WLAN gegen andere DS-Besitzer. Konami hat bislang nur Gameplay-Videos zu Dragon Booster gezeigt. Allerdings sieht der Titel bereits sehr beeindruckend aus und macht deutlich, dass der Nintendo DS zu erstklassiger 3D-Grafik fähig ist. In den USA soll der Titel noch im Herbst erscheinen. Ob der Titel auch in Europa erscheint ist ungewiss. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: Herbst (USA)

Retro Atari Classics

DIVERSE Nostalgie ist was Schönes.



AUFGEMOTZT Manche Klassiker lassen sich mit dem Stylus steuern.

Atari hat sich als DS-Einstand etwas ganz Einfaches einfallen lassen: Die Entwickler packen eine Zusammenstellung von zehn alten Atari-Klassikern auf eine Cartridge. *Pong*, *Missile Command*, *Asteroids*, *Breakout*, *Centipede*, *Tempest*, *Warlords*, *Gravitar*, *Lunar Lander* und *Sprint* dürften bei Nostalgikern für Herzklopfen sorgen. Alle Titel werden sowohl in ihrer Originalform und auch als grafisch und spielerisch aufgepeppte Remixes spielbar sein. Auf dem Touchscreen werden entweder zusätzliche grafische Spielereien gezeigt oder man kann den Titel dort mit dem Stylus steuern. *Retro Atari Classics* wird übrigens bereits zum DS-Start am 11. März in Europa erscheinen. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch den Test. **(uc)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.com
Termin: 14. März

ERINNERUNGEN Diese Sammlung ist für Nostalgiker die Erfüllung.

Star Fox

Die Wiederbelebung eines fast toten Genres – Fox McCloud kehrt als Shoot-'em-Up-Held nach Corneria zurück.

Wer erinnert sich nicht gerne an das fantastische *Starwing* auf dem SNES oder *Lylat Wars* auf dem N64? Zwei der besten Shoot 'em Ups im Nintendo-Universum mit einem der sympathischsten Helden im Weltall: Fox McCloud. Nach seinem gelungenen Ausflug ins Adventure-Genre schickt Namco ihn an die Front zurück, denn dort brennt mal wieder die Hütte. Viele Jahre nach der Vernichtung des Wolf Team in Lylat Wars auf dem N64 und der Befreiung von Corneria kämpft die heimische Flotte hoch über dem Planeten ums Überleben. Als die Situation fast ausweglos erscheint, kommt Rettung in letzter Minute. Aus dem Hyperspace erscheint die Star-Fox-Flotte. An Bord, wie könnte es anders sein, der coolste Held weit und breit, Fox McCloud, sowie wieder einmal Slippy Toad, Falco Lombardi und Peppy, der jetzt aber nicht mehr selbst fliegt, sondern das Kommando über das Mutterschiff übernommen hat. „Aber da fehlt doch ein vierter Pilot an Fox' Seite!", werden Fans jetzt feststellen. Richtig, aber diesmal gibt es eine Pilotin – die süße Krystal aus *Star Fox Adventures* steht dem Helden hilfreich zur Seite und bringt vielleicht sogar einen Hauch von Romantik in den Männerhaufen. Doch dafür ist erstmal keine Zeit. Nach einem kurzen Briefing sprinten unsere vier Helden zu den

IM VISIER Ein direktes Duell mit dem Star-Wolf-Team.

Assault

Startrampen und schon geht es hinaus in die unendlichen Weiten des Alls.

DER ERSTE LASERBESCHUSS

Während ihr noch damit beschäftigt seid, euch im Cockpit zurechtzufinden, rauschen schon die ersten feindlichen Jäger und Lasersalven an euch vorbei. Keine Zeit, um nachzudenken! Feuer frei! An Steuerung und Bewaffnung eures Airwing hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert. Euch stehen wie früher Lasersalven zur Verfügung, als Sekundärwaffe wartet die bekannte Smartbomb, welche aber erst mühsam aufgesammelt werden muss. Flugakrobaten werden feststellen, dass auch gekonnte Ausweichmanöver wie beispielsweise knappe Loopings wieder möglich sind. Was dann über dem Himmel von Corneria abgeht, wird Action-Fans begeistern; unzählige Gegner am Himmel, große Sternenschiffe überall und dazwischen ihr und eure Crew.

Eure Mitarbeiter sind allerdings nicht immer so hilfreich, wie sie sein sollten, sondern krähen meist schnell nach Unterstützung und ihr müsst ihnen den Arsch retten, um später nicht alleine dazustehen.

Stylisch zieht der Weltraum an euch vorbei und die Action tobt – genau so muss *Star Fox* aussehen und nicht anders. Als das verfolgte Kommandoschiff der Gegner gerade in Reichweite rückt, flieht es in die Botanik von Corneria. Dort geht die Jagd weiter, vorbei an wunderschönen, idyllischen, grünen Tälern, die mit ihrer Flora und Fauna eine wahre Augenweide sind, und durch belebte Städte, in denen Seilbahnen vorbeiziehen und euch Roboter das Leben schwer machen. Die Gegner erinnern dabei an jene in den Vorgängern und werden im späteren Verlauf sehr bizarr. Ihr müsst euch von einzelnen Gegnern sogar verspotten lassen, bevor ihr sie mit einem gezielten Angriff ausschaltet. Erfüllt ihr bestimmte Aufgaben in den verschiedenen Abschnitten, werden im Multiplayer-Modus neue Karten freigeschaltet. Dort dürft ihr den privaten Kleinkrieg im Freundeskreis austragen und zeigen, was ein Fuchs so draufhat. Leider sind die Bildausschnitte zu klein, um richtig viel Spaß im Mehrspieler-Modus aufkommen zu lassen.

INFO **BODEN VS. LUFT**

Wer seinen Airwing liebt, der geht zu Fuß

In der Luft war Fox McCloud schon immer ein absoluter Kracher. In Star Fox Assault schickt Namco den coolen Gänsedieb erstmals auch zu Fuß in die Schlacht und gönnt dem Airwing eine kleine Ruhepause. Wie sich die beiden Missionstypen spielen und worin die größten Unterschiede bestehen, zeigen wir euch in unserer Übersicht.

ZU LANDE

Mit Blaster, Maschinengewehr oder Panzerfaust lauft ihr durch feindliche Stützpunkte oder Dinosaur Planet und zerbröselt Gegner im Dutzend. In manchen Missionen stehen euch Krystal oder Slippy hilfreich zur Seite.

Wenn es zu hitzig wird, schickt Peppy euch Unterstützung in Form des Landmasters – ein Panzer, der sogar kurze Zeit fliegen kann und mit dem ihr euren Freunden am Himmel Rückendeckung geben könnt.

IN DER LUFT

Die Flugabschnitte knüpfen nahtlos an die Vorgänger an. Optisch eine absolute Augenweide. Tolle Lichteffekte, fantasievoll gestaltete Gegner und eine konstante Framerate sorgen für Freude im Weltall.

Wenn ihr mit normalen Lasersalven nicht mehr weiterkommt, dann hilft nur noch eine Smartbomb. Aber ihr solltet aufpassen, dass die Detonation euch nicht erwischt. Also immer schön Abstand halten, auch im All.

Die coolste Crew des Universums

Im Star-Fox-Universum wimmelt es von drolligen und sympathischen Charakteren. Damit ihr in den hitzigen Gefechten nicht den Überblick verliert und schnell zwischen Freund und Feind unterscheiden könnt, stellen wir die wichtigsten Charaktere hier vor.

FALCO LOMBARDI

Falco ist der Hitzkopf in diesem Fighter-Quartett, ein Angeber und Großmaul, aber seine Fähigkeiten als Pilot sind nicht zu unterschätzen. Mit seiner sarkastischen Ader macht er sich wenig Freunde.

SLIPPY TOAD

Steht Fox McCloud tapfer zur Seite und erntet dank seiner freundlichen Art viel Sympathie. Doch manchmal gerät er am Himmel schnell in Schwierigkeiten und Fox muss ihm aus der Patsche helfen.

PEPPY

Ist langsam in die Jahre gekommen und hat den Job als Pilot an den Nagel gehängt. Dafür hat er jetzt die Kontrolle über das Star-Fox-Flaggschiff übernommen und koordiniert die Angriffe des Teams.

KRYSTAL

Sie ist ein geheimnisvoller Charakter mit unbekannter Geschichte, aber eine der besten weiblichen Kämpferinnen, die man je gesehen hat. Ihre wahren Gefühle zu Fox gibt sie nur selten preis.

FEIGLING Das gegnerische Schiff versucht zu fliehen.

NOTLAGE Wenn's brenzlig wird, zündet ihr einfach eine Smartbomb.

STIMMUNG Die Lichteffekte sind klasse gelungen.

SPINNER Dein letztes Stündlein hat gleich geschlagen.

TRIST Die Bodenmissionen können optisch nicht überzeugen.

WAS BITTE SIND PARADROIDS?

Nach dem ersten Endgegner wird schnell klar, dass der Neffe von Andross in die Geschichte verwickelt ist. Aber plötzlich erscheinen Roboter, die von Paradroids gesteuert werden. Und welche Rolle spielen Pigma und das Star-Wolf-Team in der undurchsichtigen Geschichte? Je länger ihr spielt, desto tiefer werdet ihr in eine für ein Shoot 'em Up äußerst coole Story hineingezogen, die den einzelnen Charakteren viel Persönlichkeit verleiht. Um hinter das Geheimnis zu kommen, folgt ihr einem Notruf-Signal auf einen entfernten Planeten. Nun geht es nicht mehr in der Luft weiter, sondern Fox erkundet zu Fuß die Landschaft, während seine Teamkollegen aus der Luft für Unterstützung sorgen. Die Landmissionen steuern sich leider nicht ganz so komfortabel, dafür gibt es viele Extrawaffen und einen Landmaster. Mit diesem Panzer haben die Gegner kaum eine Chance und ihr könnt über kurze Strecken sogar durch die Luft fliegen. Im weiteren Verlauf wechseln sich beide Missionstypen konsequent ab. Neue Szenarien wie schneebedeckte Planeten oder die Rückkehr in die Heimat der Saurier aus *Starfox Adventures* können voll überzeugen. Hinzu kommen viele nette Ideen. Beispielsweise rettet euch Falco das Leben und ihr schwingt euch auf den Flügel seines Airwing, um im folgenden Abschnitt über die Landschaft zu donnern und die Paradroids von dort zu bekämpfen.

TECHNISCH UNAUSGEWOGEN

Star Fox Assault schwankt zwischen unglaublich schönen Szenarien, die technisch hervorragend in Szene gesetzt sind und durch Detailreichtum und hohes Gegneraufkommen bei konstanter Framerate über-

FOX MCCLOUD
Ist mal wieder gefragt, um als einer der besten Piloten der Galaxis das Lylat-System vor dem Untergang zu retten. Und dass Krystal diesmal wieder an seiner Seite steht, scheint dem Fuchs ganz recht zu sein.

zeugen, und zeitweise blassen Texturen und schwachen Charaktermodellen sowie einer halbherzigen Präsentation.
Der orchestrale Soundtrack ist prima und ergänzt die Weltraum-Action fast perfekt, bietet aber unverständlicherweise keine Dolby-Pro-Logic-Unterstützung und eine mäßige Sprachausgabe. *Star Fox Assault* hinterlässt trotz langer Entwicklungszeit einen zwiespältigen Eindruck. Das Spiel bewegt sich zwischen einem netten Shooter und brillanter Action, kann aber nicht voll überzeugen. Actionfans können bedenkenlos zugreifen.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK STAR FOX ASSAULT

Star Fox vs. Star Wars

Wer ist der einzig wahre Held im Weltall, Fox McCloud oder Luke Skywalker?

STAR FOX ASSAULT

PRÄSENTATION ★★★½

Allgemein: Das Intro lässt einiges erwarten, aber das Niveau wird nicht gehalten. Die Missions-Briefings sind lieblos und ohne 3D-Modelle. Bis man die erste Mission fliegt, muss man sich durch zahlreiche Menüs wühlen – leider nicht zeitgemäß.

FEATURES ★★★★

Missionen: Insgesamt warten 10 Missionen auf euch. Meist wechseln sich Weltall- und Landmissionen ab und bringen so Abwechslung. Habt ihr eine Mission beendet, könnt ihr diese jederzeit wiederholen und um einen Highscore spielen. Als Bonus gibt es das Spiel *Xevious* zum Freischalten.
Charaktere: Sympathisch und knuddelig – Fox McCloud, Peppy, Slippy, Falco, Krystal und das Star-Wolf-Team als fieser Gegner.
Vehikel: Neben dem Airwing kommt zum ersten Mal auch der Landmaster, ein Panzer mit Flugdüse zum Einsatz.
Steuerung: Die Kontrolle über den Airwing ist über alle Zweifel erhaben, zu Fuß ist die Steuerung okay.
Mehrspieler-Modus: Leider gibt es nicht so viele Modi wie in *Rebel Strike*, dafür gibt es viele Arenen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der erste Level ist optisch grandios und weckt hohe Erwartungen.
2 Die Bodenmissionen sind interessant, enttäuschen aber auf Dauer.
3 Ihr kennt die Missionsstruktur und die Technik reizt nur wenig.
4 Ihr versucht in jedem Level den Highscore zu knacken.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die Weltraumlevels können mit vielen Gegnern und tollen Effekten überzeugen, während Charaktermodelle, einige Zwischensequenzen und die Bodenmissionen teilweise enttäuschen.
Sound: Der orchestrale Soundtrack ist genial, aber die Sprachausgabe enttäuscht. Kein Dolby Pro Logic II.

GESAMTWERTUNG ★★★½

STAR WARS: RS III ...

PRÄSENTATION ★★★★★

Allgemein: Einfach gigantisch. Sowohl optisch als auch grafisch ein absoluter Genuss. Die einfache Menüführung und geniale Zwischensequenzen aus *Episode V* können begeistern. Der Funkkontakt lässt perfektes *Star Wars*-Feeling aufkommen.

FEATURES ★★★★★

Missionen: Im Einzelspieler-Modus müsst ihr insgesamt 20 Levels inkl. eines Bonuslevels und acht Trainingslevels bestehen. Im Kooperations-Modus ist das komplette Spiel *Roque Leader* mit 17 Missionen vorhanden, im VS-Modus gibt es für vier Spieler insgesamt 23 Levels.
Charaktere: Luke Skywalker, Han Solo und Wedge warten auf euch. In den Bodenmissionen gibt es eine Überraschung zu entdecken.
Vehikel: Knapp 20 Fahrzeuge, darunter ein AT-ST, der X-Wing, der rasende Falke, Salve 1 und ein Taun Taun.
Steuerung: Sehr gute Kontrolle über die Raumschiffe. Auch die Steuerung der Figuren am Boden ist gelungen.
Mehrspieler-Modus: Vier VS-Modi und das komplette Roque Leader im Kooperations-Modus sind klasse.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Optik haut euch um und sorgt für Staunen – die Motivation steigt.
2 Die Bodenmissionen enttäuschen ein wenig, aber die Grafik ist klasse.
3 Je tiefer ihr in die Geschichte eintaucht, desto motivierender wird es.
4 Das Medaillen-System sorgt für monatelangen Spielspaß ohne Ende.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Fantastisch, was Factor Five da auf die Beine gestellt hat. Mit Bump Mapping, detaillierten Raumschiffen und riesigen Levels sorgt *Rebel Strike* auch nach über 2 Jahren noch für Staunen.
Sound: Originalmusikstücke und gute Synchronsprecher lassen richtiges *Star Wars*-Feeling aufkommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Im direkten Vergleich hat Fox McCloud keine Chance gegen die Übermacht der Jedi-Ritter. Vor allem in den Punkten Präsentation und Technik muss der Fuchs eine Menge Haare lassen. Wer auf Shoot 'em Ups steht, bleibt weiterhin bei *Rebel Strike*.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
kämpft gegen Paradroids.

Star Fox Assault ist sicherlich nicht der erwartete Hit, den wir uns erhofft hatten, aber trotzdem bin ich begeistert. Die Weltraummissionen sehen klasse aus und auch auf dem Boden gibt es meiner Meinung nach dank Landmaster eine Menge zu entdecken und genug Abwechslung. Kein Hit, aber trotzdem gut.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
ist enttäuscht.

Star Fox ist wieder das geworden, was es schon immer war: ein tolles Shoot 'em Up. Leider kann der Titel den Erwartungen nicht ganz gerecht werden. Die Weltraumpassagen sind klasse, während die Bodenmissionen doch enttäuschen. Nach dreijähriger Entwicklungszeit hatte ich mir etwas mehr erwartet.

IMPORT-TEST
STAR FOX ASSAULT

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	5 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Englisch**
Europa-Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Gering**

⊕ **Wunderschöne Weltraumlevels**
⊕ **Coole Story**
⊖ **Zähe Bodenmissionen**
⊖ **Technisch teilweise etwas schwach**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung geht sehr leicht von der Hand, könnte in den Bodenmissionen aber besser sein."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	83%	70%	**77%**

IMPORT USA

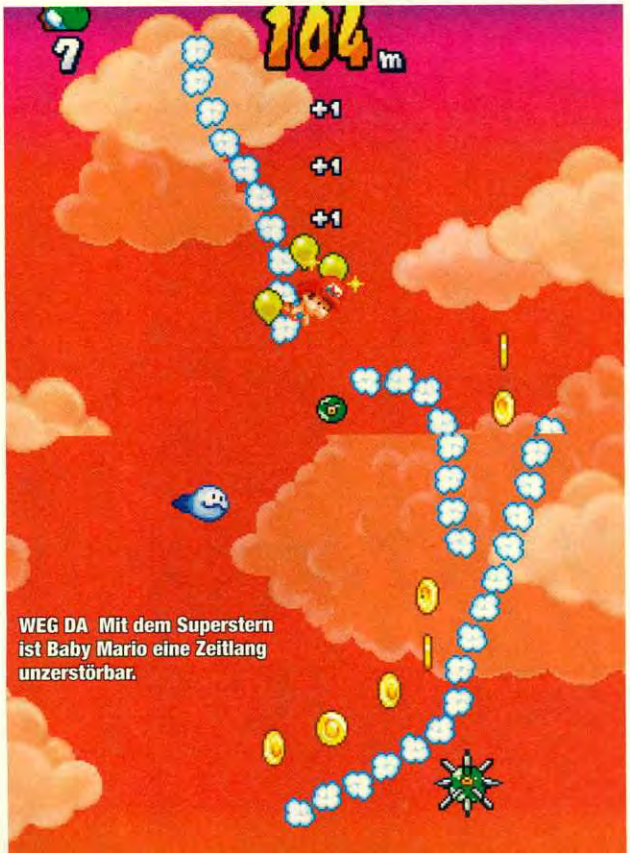
„Geradliniger Nachfolger der Star-Fox-Shoot-'em-Up-Serie – technisch aber durchwachsen."

Catch! Touch! Yoshi!

Mit Baby Mario, seinem Knuddel-Dino und einem flinken Finger auf **Highscore-Jagd!**

MINENFELD Im Challenge-Modus geht es richtig zur Sache.

ENDLESS Schafft ihr 3.000 Meter, winkt der Challenge-Modus.



WEG DA Mit dem Superstern ist Baby Mario eine Zeitlang unzerstörbar.

Catch! Touch! Yoshi! (in westlichen Gefilden unter *Yoshi's Touch and Go!* bekannt) hebt sich durch einen besonderen Umstand erfrischend von anderen *Mario*-Titeln ab: Zu keiner Zeit übernehmt ihr die Kontrolle über den kleinen Racker oder seinen prähistorischen Untersatz. Beide bewegen sich von selbst über den Schirm und eure Aufgabe ist es, dem dynamischen Duo den Weg mittels Stylus zu ebnen. Dabei gibt es zwei Arten von Spielabschnitten; im ersten gleitet Rotznase Mario auf dem oberen Bildschirm an drei Ballons in Richtung Erde. Mit dem Stylus zeichnet ihr auf dem unteren Screen Wölkchen, um das Baby sanft an Gegnern vorbeizuführen und es in kuscheligen Wolkenbahnen goldene, blaue oder wertvolle rote Münzen einsammeln zu lassen, um nach 1.000 Metern auf Yoshis Sattel Platz zu nehmen. Im zweiten Spielabschnitt marschiert der Dino über die von Bösewichtern belagerte Yoshi-Insel. Während ihr den beiden mit handgemalten Wolkenbrücken über Abgründe helft, stellt der obere Schirm einen gen Himmel vergrößerten Ausschnitt des Levels dar. Denn auch in den Lüften treiben sich berüchtigte Schurken wie die Shy Guys herum oder es warten Münzfelder darauf, von euch geplündert zu werden. Löblicherweise hat Yoshi seine Fähigkeit, mit einer begrenzten Zahl von Eiern um sich zu werfen, nicht verlernt. So könnt ihr mit einer gezielten Berührung des Touchscreens eines dieser Geschosse auf die anrückende Gegnerschar schießen. Der DS wird aber noch anderweitig genutzt: Mit einem Druck des Stylus auf Yoshi bringt ihr selbigen zum Hüpfen, verwandelt Gegner in einem handgemalten Wolkenkreis zu Münzen oder weht fehlgeschlagene Wolkenwege mit einem beherzten Pusten ins Mikrofon davon – zur Bedienung mehr im Extrakasten.

EINSCHALTEN, REKORD BRECHEN, AUSSCHALTEN

In vier Solo-Modi, darunter Score-Attack, Endlos und die freispielbaren Time-Attack- und Challenge-Varianten, versucht ihr euch an den beiden angesprochenen Spieltypen. *Catch! Touch! Yoshi!* weist jedoch keinerlei Story-Modus auf. Wer sich also auf eine epische Odyssee gefreut hat, wird enttäuscht. Nintendo schlug bei der Entwicklung einen ganz anderen Weg ein: Der Komplexität eines Endlosabenteuers wurde der Rücken gekehrt, es wurde ein Pausenfüller für zwischendurch gestaltet, bei dem das Prinzip von Arcade-Spielen mit ihren wilden Highscore-Jagden aufgegriffen wird. Die Levels verändern sich zwar bei jedem Einstieg, sind insgesamt aber nicht abwechslungsreich genug. Alles beginnt mit dem Babysturzflug und versandet in immer schwierigeren Yoshi-Passagen. Auf dem Weg

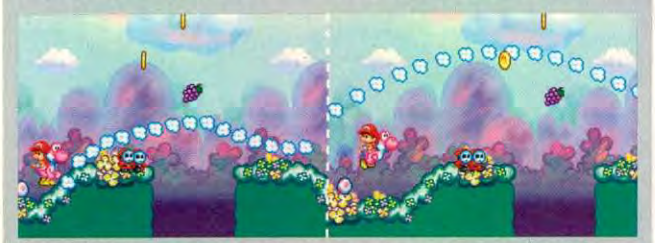
INFO DS-OVERKILL

DS-Unterstützung par excellence

Hier werden Wolkenpfade gezeichnet und wieder weggeblasen, Gegner umkreist und Eier geworfen. *Catch! Touch! Yoshi!* nutzt alle Fähigkeiten des Nintendo DS hervorragend, ohne dabei zu viel vom Spieler zu verlangen. Die folgenden Bilder aus dem Tutorial geben einen Überblick über die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten mit Stylus und Mikrofon.

WOLKIG Ein Strich mit dem Stylus und die Münzen sind euer.

HOPP Berührt Yoshi mit dem Stylus, damit er springt.



WINDBÖE Wenn ihr in das Mikrofon pustet, verschwinden die Wolken.

FADENKREUZ Ein Druck auf den Schirm und Yoshi wirft Eier.

RUND In einem Wolkenkreis verwandeln sich Gegner in Bares.

zum nächsten vollendeten Kilometer reicht dabei nur eine Feindberührung, um Yoshi wieder ganz zum Anfang zurückzuwerfen, was nicht selten zu Frustrationsausbrüchen führt. Die innovative Nutzung aller DS-Fähigkeiten ist vorbildlich, leidet aber an den immer wieder abgefragten, identischen Manövern. An einem eintönigen Gameplay leidet auch der Mehrspieler-Modus für zwei Freunde mit nur einer Cartridge. In einem Wettrennen scheucht ihr euren Yoshi auf einem Wolkenteppich bis zum Levelziel oder hofft, dass euer Kontrahent, dessen Aktionen ihr am oberen Bildschirm verfolgen könnt, einen Fehler begeht. Das ist zweifellos kurzweilig und lädt immer wieder zu einem Spielchen ein, aufgrund des sich zu häufig wiederholenden Spielprinzips und der sehr ähnlichen Levels kann es aber auf Dauer nicht fesseln.

In grafischer Hinsicht gibt es hingegen nicht viel zu meckern: Auch wenn Yoshis Rettungseinsatz technisch eher auf Super-Nintendo-Niveau rangiert, ist die Punktejagd charmant, stimmungsvoll und farbenfroh gestaltet. Ebenso quietschig präsentiert sich auch der Sound – wir befürchten allerdings, dass das Heile-Welt-Gedudel bei dem einen oder anderen Spieler zum Tinnitus führen wird.

SASCHA SCHMITZ

DETAIL-CHECK CATCH! TOUCH! YOSHI!

Keine Berührungsängste

Welches Spiel nutzt die DS-Innovationen am besten?

CATCH! TOUCH! YOSHI!

RUBRIKENNAME ★★★½☆

Leveldesign: Eintönig. Die Spielabschnitte ändern sich je nach Spielablauf, große Abwechslung wird leider nicht geboten.
Schwierigkeitsgrad: Der Schwierigkeitsgrad ist hoch: Bei nur einem Fehler muss Yoshi von vorn beginnen. Frustig!
Wiederspielwert: Das Spiel werdet ihr zwar immer wieder hervorholen, längere Spielrunden verhindert jedoch der fehlende Variantenreichtum.

STEUERUNG ★★★★★

Grandios: Mit Touchscreen und Mikrofon erweist sich das Spiel als innovatives und stimmiges Vorzeigemodell.

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: 16-Bit-Grafik, die durch Stimmigkeit und Charme zu gefallen weiß.
Sound: Witzige Soundeffekte. Die penetrant-fröhlichen Melodien sind nicht jedermanns Geschmack.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

PROJECT RUB

RUBRIKENNAME ★★★★☆

Leveldesign: Es gilt 26 abwechslungsreiche Aufgaben zu meistern, die durch die Geschichte verbunden sind.
Schwierigkeitsgrad: Durchschnittlich. Die höheren Schwierigkeitsgrade verlangen euch volle Konzentration ab.
Wiederspielwert: Habt ihr die Missionen einmal durchgespielt, locken euch eigentlich nur noch höhere Schwierigkeitsgrade.

STEUERUNG ★★★★☆

Der Touchscreen und das eingebaute Mikrofon werden bei *Project Rub* sehr gut eingesetzt.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Stylische Präsentation. Texturarme Charaktere und simple Hintergründe.
Sound: Der Sound plätschert vor sich hin. Die Sprachsamples können sich aber hören lassen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Bei einem Vergleich der beiden Geschicklichkeitsspiele kann sich *Catch! Touch! Yoshi!* durch die Verschmelzung aller DS-Innovationen zu einer Gameplay-Erfahrung in puncto Steuerung an die Spitze setzen. Mehr Abwechslung haben jedoch die witzigen Minispiele aus *Project Rub* zu bieten.

MEIN FAZIT GUT

SASCHA DOWIDAT fällt aus Wolke 7.

Die Highscore-Hetze mit Baby Mario und Yoshi eignet sich bestens für eine Partie im Zug oder in der Mittagspause. Die Steuerung mit Stylus und Mikrofon ist intuitiv und sorgt wirklich für eine neue Spielerfahrung. Dennoch: Insgesamt bietet die knuddelige Punktejagd zu wenig Abwechslung; ständig Highscores zu brechen treibt meine Motivation jedenfalls nicht in die Höhe.

MEIN FAZIT GUT

UDO CRNJAK zeichnet Wolkenbilder.

Catch! Touch! Yoshi! hat einen ganz besonderen Charme. Allerdings weicht die Faszination relativ schnell und die Eintönigkeit der Levels wird überdeutlich. Die Spielbarkeit ist allerdings top und die DS-Features werden sehr gut eingesetzt. Technisch passt der Titel perfekt in den Nintendo-typischen Knuddelstil.

IMPORT TEST
CATCH! TOUCH! YOSHI!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.co.jp
Spieler:	1-2 (1 Cartridge)
Sprache:	Japanisch
Europa-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering

- Klasse DS-Unterstützung
- Optimal für zwischendurch
- Zu wenig Abwechslung
- Frustmomente

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Hardware-Features des DS werden hervorragend genutzt. Einfach, aber sehr effektiv."

STEUERUNG 91%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	65%	73%	77%

„Erfrischende Highscore-Jagd, der auf Dauer die Puste ausgeht."

HARDWARE

Nintendo DS Zubehör

Das neue Handheld von Nintendo ist ab dem 11. März im Handel – aber was gibt es an Zubehör? Wie kann man den DS unterwegs aufladen? Welche Taschen gibt es für Nintendos Neuen? Diese Fragen beantworten wir euch auf dieser Seite, denn wir haben uns vorab einen Überblick über die ersten Nintendo-DS-Produkte verschafft!

HERSTELLER: MADCATZ

DS KIT PRO

Ein Ladegerät für das Auto, ein Nintendo-DS-Stift, eine abwaschbare Tasche und zwei Schutzhüllen für Nintendo-DS-Spiele

PREIS: 20 Euro

DS MOBILE KIT

Das Rundum-glücklich-Paket: Kopfhörer, Stift, Auto-Ladegerät, Netzteil, Plastikhüllen für Spiele und eine Nintendo-DS-Tasche

PREIS: 30 Euro

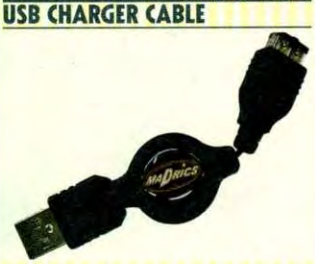
MICROKIT

Die robuste Aluminiumtasche in einer von vier Farben (Hell- und Dunkelgrau, Blau sowie Rot) wird mit vier Klarsicht-Schutzfolien geliefert.

PREIS: 20 Euro

HERSTELLER: MADRICS

USB CHARGER CABLE



Mit dem Kabel könnt ihr den DS über den PC in knapp drei Stunden aufladen. Das Gerät besitzt eine Rückzugrolle und vermeidet Kabelsalat.

PREIS: 8 Euro

18IN1 STARTER PACK LIMITED EDITION

Alles drin: Auto-Ladegerät, Stereokopfhörer, eine Aufbewahrungsbox, Spielehüllen, USB-Ladekabel, Schutzfolien, zwei Stifte und mehr.

PREIS: 25 Euro

OUTDOOR CHARGER

Für lange Reisen ideal: Das tragbare Ladegerät wird mit vier AAA-Batterien betrieben und lädt den DS-Akku in etwa 90 Minuten auf.

PREIS: 8 Euro

HERSTELLER: SPEED LINK

NDS REPLACEMENT PENS

Drei Ersatzstifte für den NDS – zum Steuern der Action auf dem Bildschirm, zur Menü-Navigation oder zum Schreiben auf dem Touchscreen.

PREIS: 6 Euro

NDS MULTI GAME CASE

Stabile Aufbewahrungsbox für drei Nintendo-DS- und drei GBA-Spiele. Ein separater Stift und eine passende Halterung sind mit von der Partie.

PREIS: 10 Euro

NDS CARRY CASE

Eine praktische Aufbewahrungshülle für den NDS, Sicherheitsriemen, Netztasche, Gürtelschlaufe und Karabinerhaken

PREIS: 15 Euro

HERSTELLER: LOGIC 3

DS-LEDERTASCHE

In dieser Ledertasche mit drei Schlaufen könnt ihr den Nintendo DS über die Schulter hängen oder ihn am Gürtel oder an der Hand tragen.

PREIS: 15 Euro

DS STARTER PACK

Diese Hartschalentasche wird mit Ersatzstift, Handschlaufe, USB-Ladekabel und Kopfhörern mit eingebauter Lautstärkeregelung geliefert.

PREIS: 15 Euro

DS TRAVEL PACK

Im Prinzip das gleiche Zubehörpaket wie das Starter Pack. Darüber hinaus gibt es ein Auto-Ladegerät sowie vier Plastikhüllen für Spiele.

PREIS: 30 Euro

Sennheiser RS 130

SOUND **Knackiger Sound ohne Kabelsalat: Wir testen Sennheisers neuen Funkkopfhörer der Extraklasse.**

Die Firma Sennheiser ist für die Herstellung guter Kopfhörer und Mikrofone bekannt. Dieser kabellose Kopfhörer eignet sich besonders für den regelmäßigen Gebrauch am Fernseher und ist deshalb besonders für Spielekonsolen wie den GameCube geeignet. Der Kopfhörer des RS 130 wird in einem Karton mit einer Funk- und Ladestation, zwei Akkus (AA, 600 mAh), einem Netzteil und einer deutschen Anleitung geliefert. Die Funk- und Ladestation wird über einen 3,5-mm-Klinkenstecker (den man vom Walkman/Discman her kennt) direkt an den Kopfhörerausgang des Fernsehers angeschlossen. Die Klangdaten sendet die Station schließlich an den Kopfhörer. Anders als bei billigen Infrarotgeräten spielt die Neigung des Kopfhörers keine Rolle bei der Klangqualität. Mithilfe eines eingebauten Sendersuchlaufs stellt sich der Kopfhörer automatisch auf den richtigen Klangkanal ein und vermeidet ungewolltes Rauschen, wenn kein Signal übertragen wird. An der linken Ohrmuschel könnt ihr den RS 130 ein- und ausschalten, an der rechten Ohrmuschel befinden sich ein leichtgängiger Lautstärkeregler sowie die Taste für den automatischen Sendersuchlauf.

DER KLANG MACHT DIE MUSIK

Im Praxistest mit *Resident Evil 4*, *Metroid Prime 2: Echoes* und *Legend of Zelda: The Wind Waker* konnten wir uns vom guten Klang überzeugen. Der Bass ist angenehm satt, allerdings fehlen im mittleren und vor allem im hohen Tonbereich einige Details. Die Basslastigkeit kommt aber vor allem Spielen zugute – im Gegensatz zu dem zuschaltbaren Surround-Modus, denn dieser verändert das Klangsignal nicht gerade zu dessen Vorteil. Nur bei wenigen Spielen hört sich der dadurch erzeugte 3D-Effekt passabel an, deshalb haben wir ihn im restlichen Testverlauf abgestellt. Fazit: Mit dem RS 130 könnt ihr eure Spiele auf voller Lautstärke genießen, ohne der Freundin, den Nachbarn oder den Eltern dabei auf den Wecker zu gehen. Die gute Verarbeitungsqualität, die hohe Reichweite von über 30 Metern (durch zwei dicke Stahlbetonwände!) und das fast schon geniale Aufbewahrungssystem auf der Ladestation sind weitere Gründe, die für diesen Kopfhörer sprechen. Trotz des hohen Preises: sehr empfehlenswert! (bh)

DAS REICHT Die Funkverbindung überbrückte im Test problemlos zwei dicke Stahlbetonwände.

TEST

SENNHEISER RS 130

Typ:	Sound
Hersteller:	Sennheiser
Info-Telefon:	05130-6000
Internet:	www.sennheiser.de
Preis	Ca. € 150,-
Preis-Leistung	Ausreichend

- ⊕ Bis zu 30 Meter effektive Reichweite
- ⊕ Akkus und Ladestation dabei
- ⊕ Zuschaltbarer 3D-Klangeffekt
- ⊖ Kleine Klangschwächen

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Cruiser Racing Wheel quinto

LENKRAD **Ein Lenkrad für alle Systeme**

Rund 35 Euro sind nicht viel Geld, wenn man dafür ein Lenkrad bekommt, das mit einem GameCube, der Xbox, Sonys PlayStation 2 und dem PC einwandfrei zusammenarbeitet. Das gute Preis-Leistungs-Verhältnis wird aber durch einige Macken getrübt: Die Pedale sind zu klein, die Tastenbeschriftung nur für die PlayStation 2 offensichtlich und die mit „L1" und „L2" beschrifteten Feuertasten sehr schwergängig. Als Haltevorrichtung sind die vier fest angebrachten Gumminoppen gerade noch akzeptabel. Fazit: ein klares Einsteigerprodukt mit (eigentlich sinnloser) Programmierfunktion. Schade, dass sich die Lenkradsensitivität nicht einstellen lässt, denn damit wäre das Cruiser Racing Wheel quinto ein echter Allrounder im Preisbereich unter 50 Euro. (bh)

BESCHRIFTUNG Die GameCube-Tastenbelegung erfährt man nur im Handbuch.

TEST

CRUISER RACING WHEEL Q.

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	05130-6000
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 35,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Für fünf Systeme geeignet
- ⊖ Zu kleine Pedale
- ⊖ Teilweise sehr schwergängige Tasten
- ⊖ Gerät unzureichend beschriftet

EINSCHÄTZUNG

OK

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrix	Ca. € 15,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4Mb	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GE

IKARUGA Einer der wenigen klassischen Shooter auf dem GameCube.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

Shooter-Flaute

Früher waren Shooter besser, da es mehr 2D-Spiele gab, bei denen das Zielen mit Controllern wesentlich einfacher war als bei 3D-Spielen. Ich habe mir *TimeSplitters 2* für den GameCube gekauft und hatte ernsthafte Probleme, richtig zu zielen. Die Steuerung von *Metroid Prime* war zwar besser, aber auch nicht das Wahre! Und bei all dem Drang nach neuer Technik und besserer Grafik werden einfach (zu meinem Bedauern) weniger 2D-Spiele produziert. Denn wenn wir mal ehrlich sind, es ist halt viel angenehmer, einen guten Shooter auf dem PC zu spielen, da man 1. mit der Maus wesentlich besser zielen kann und sich 2. online mit der Tastatur unterhalten kann, was ziemlich hilfreich ist. Deswegen denke ich, dass 3D-Shooter für den PC einfach besser als für Konsolen sind!

MFG FILI THE WHITE

Hallo Fabian!!
Ich denke, dass sich Shoot 'em Ups schon verkaufen. Du hast zwar Recht, wenn du sagst, dass für die Entwickler ein gewisses Risiko besteht, aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt! Und wie wollen die Entwickler denn wissen, ob sich ein Spiel verkauft, wenn sie nicht einmal versucht haben, das Spiel zu verkaufen? Wenn ein Spiel gut ist, spricht es sich wie ein Lauffeuer herum und es wird gekauft! Dabei ist es egal, ob es ein Horrorspiel, ein Action-Titel oder ein Rollenspiel ist. Einer der wichtigsten Faktoren ist doch, ob ein Spiel Spaß macht. Wenn es eine Top-Grafik und einen bombastischen Sound hat, aber keinen Spaß macht, dann verstaubt es trotz astreiner Grafik ganz schnell im Regal!

DANIEL KIERMEIER

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098; € 0,49/SMS; alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700; € 0,50/SMS

N-ZONE FAQ NINTENDO DS

Die am häufigsten gestellten Fragen zum Nintendo DS

Da uns zurzeit sehr viele Fragen zum Nintendo DS erreichen, wollen wir hier die am häufigsten gestellten Fragen kurz beantworten. Falls ihr weitere Fragen habt, schickt diese einfach an redaktion@n-zone.de.

Frage: Kann ich den DS mit dem GameCube verbinden?
N-ZONE Bislang gibt es keine Möglichkeit, den DS mit dem GameCube zu verbinden.

Frage: Wann erscheint der DS in Europa und was wird er kosten?
N-ZONE Ende Januar hat Nintendo endlich die Details für einen Europa-Termin bekannt gegeben. Demnach kostet die neue Konsole 149 Euro und wird am 11. März in Europa erscheinen. Spiele werden entweder 29,99 Euro oder 39,99 Euro kosten.

Frage: Kann ich Game-Boy-Color-Spiele auf dem DS abspielen?
N-ZONE Nein, diese Spiele sind zu alt. Aus technischen Gründen kann man nur Game-Boy-Advance-Titel auf dem Nintendo DS abspielen.

Frage: Besitzt der DS eine Ländersperre?
N-ZONE Nein, ihr könnt DS-Spiele aus jedem Land auf eurem DS abspielen – völlig egal, aus welchem Land euer DS stammt.

Frage: Werden amerikanische und europäische DS problemlos via WLAN miteinander kommunizieren können?
N-ZONE Mit amerikanischen und japanischen DS-Konsolen kann man problemlos gegeneinander spielen, also dürfte es auch mit europäischen Geräten keine Schwierigkeiten geben.

Frage: Kann ich über WLAN Multiplayer-Partien mit dem Game Boy Advance austragen?
N-ZONE Nein, das geht nicht. Beim Game Boy Advance musste man mehrere Konsolen mit einem Linkkabel zusammenschließen, um mit Freunden spielen zu können. Der Nintendo DS verfügt nicht über den notwendigen Anschluss.

Frage: Wird es zum DS-Launch besondere Bundles geben?
N-ZONE Nein, dies ist nicht geplant. Allerdings wird die Verpackung der Erstauslieferungsmenge eine Demo zu *Metroid Prime: Hunters* enthalten.

Frage: Wird es viele 3D-Spiele auf dem Nintendo DS geben?
N-ZONE Der DS ist ein leistungsfähiges 3D-Handheld. Es wird jede Menge gut aussehende 3D-Spiele geben. Allerdings erwarten wir auch zahlreiche klassische 2D-Spiele, da Nintendo mit einfach zu steuernden Spielen neue Käuferschichten erschließen möchte.

N-ZONE THQ PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comicwettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Donkey Kong: Jungle Beat* für den GameCube darf sich nun Jos Antens aus Roosendaal in den Niederlanden freuen.

Auch in diesem Monat könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *Tak 2: Der Stab der Träume* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun hat und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 17.03.2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Weitere Einsendungen unter www.n-zone.de

Hi Fabian!
Ich muss dir leider zustimmen, dass die Shoot 'em Ups immer seltener werden. Zu Zeiten des Ur-Game-Boys gab es *Nemesis 1* und *2*, *R-Type*, *Solar Striker* und vieles mehr. Aber zu N64- und GameCube-Zeiten halten nur *Starfox* und *Star Wars* die Shooter-Ehre hoch. Ja, die guten alten Shoot 'em Ups wurden wohl endgültig von den Ego-Shootern abgelöst.

ANONYM, PER SMS

Hi Fabian!
Die Glanzzeiten der Shooter, insbesondere der 2D-Fraktion, sind vorbei. Tot ist dieses Genre aber noch lange nicht. Besonders für die PS2 erscheinen fast regelmäßig Titel, das gilt aber leider nur für Japan. Ab und an schaffen es auch Titel ins PAL-Gefilde. Warum wohl verkaufen sich diese bei uns in Europa so schlecht? Das liegt bestimmt nicht daran, dass die Leute diese Games ablehnen, sondern der Grund dafür ist, dass die PAL-Umsetzung nicht stimmt. Es gibt meist keinen 60-Hertz-Modus, der Highscore-Speicher fehlt und die Spiele sind einfach lieblos umgesetzt. Für jemanden, der auf Shooter steht und sammelt, sind diese Titel völlig uninteressant. Es gibt genügend Shoot-'em-Up-Fans da draußen und die sind für jede Umsetzung dankbar – aber auch nur, wenn die Titel vernünftig umgesetzt werden!

GRUSS, STEPHAN

Dumm gelaufen

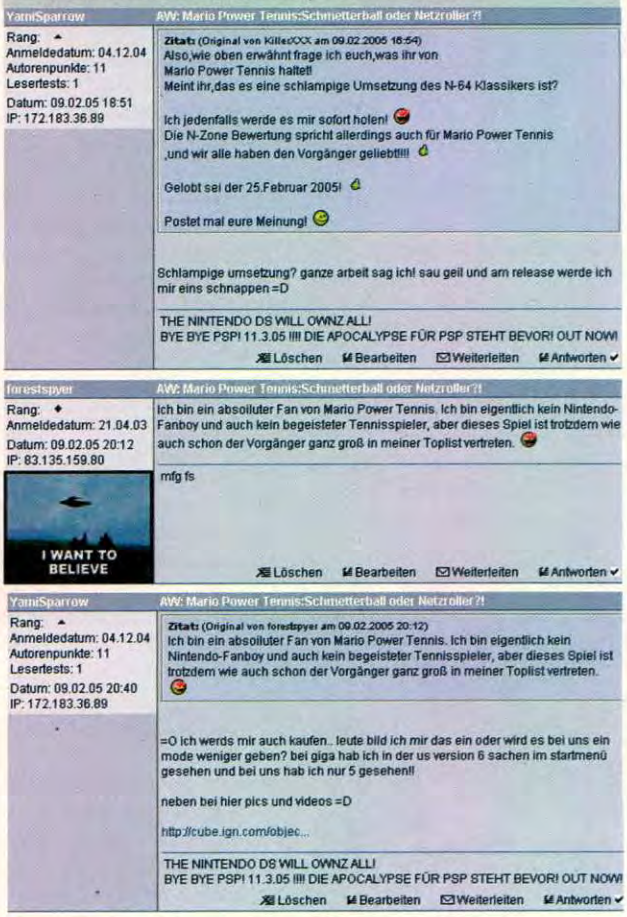
Hallo, liebes N-ZONE-Team,
ich finde es wunderbar, dass ihr über ein Spiel wie *Resident Evil 4* berichtet, denn es ist ja eines der besten Spiele für unseren Cube. Aber leider werde ich umso trauriger, je mehr Artikel ich über dieses Spiel lese. Der Grund? Na, das kann man sich ja wohl denken. Die Altersfreigabe! Ab 18! Ich bin 14 und ich spreche, glaube ich, für alle, die jünger als 18 sind: Ich finde es echt eine Frechheit, dass man keine Rücksicht auf UNS nimmt. So, ich hoffe, ihr stimmt mir wenigstens insgeheim ein wenig zu und könnt nachvollziehen, warum ich wegen *Resident Evil 4* so wütend bin.

EUER MARK

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forumsgeflüster.

N-ZONE-Leser über Mario Power Tennis:



YamiSparrow — AW: Mario Power Tennis:Schmetterball oder Netzroller?!

Rang:
Anmeldedatum: 04.12.04
Autorenpunkte: 11
Lesertests: 1
Datum: 09.02.05 18:51
IP: 172.183.36.89

Zitat: (Original von Killer0XX am 09.02.2005 18:54)
Also,wie oben erwähnt frage ich euch,was ihr von Mario Power Tennis haltet!
Meint ihr,das es eine schlampige Umsetzung des N-64 Klassikers ist?

Ich jedenfalls werde es mir sofort holen!
Die N-Zone Bewertung spricht allerdings auch für Mario Power Tennis ,und wir alle haben den Vorgänger geliebt!!!!

Gelobt sei der 25.Februar 2005!

Postet mal eure Meinung!

Schlampige umsetzung? ganze arbeit sag ich! sau geil und am release werde ich mir eins schnappen =D

THE NINTENDO DS WILL OWNZ ALL!
BYE BYE PSP! 11.3.05 !!!! DIE APOCALYPSE FÜR PSP STEHT BEVOR! OUT NOW!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

forestspyer — AW: Mario Power Tennis:Schmetterball oder Netzroller?!

Rang:
Anmeldedatum: 21.04.03
Datum: 09.02.05 20:12
IP: 83.135.159.80

Ich bin ein absoluter Fan von Mario Power Tennis. Ich bin eigentlich kein Nintendo-Fanboy und auch kein begeisterter Tennisspieler, aber dieses Spiel ist trotzdem wie auch schon der Vorgänger ganz groß in meiner Toplist vertreten.

mfg fs

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

YamiSparrow — AW: Mario Power Tennis:Schmetterball oder Netzroller?!

Rang:
Anmeldedatum: 04.12.04
Autorenpunkte: 11
Lesertests: 1
Datum: 09.02.05 20:40
IP: 172.183.36.89

Zitat: (Original von forestspyer am 09.02.2005 20:12)
Ich bin ein absoluter Fan von Mario Power Tennis. Ich bin eigentlich kein Nintendo-Fanboy und auch kein begeisterter Tennisspieler, aber dieses Spiel ist trotzdem wie auch schon der Vorgänger ganz groß in meiner Toplist vertreten.

=O ich werds mir auch kaufen.. leute bild ich mir das ein oder wird es bei uns ein mode weniger geben? bei giga hab ich in der us version 6 sachen im startmenü gesehen und bei uns hab ich nur 5 gesehen!!

neben bei hier pics und videos =D

http://cube.ign.com/objec...

THE NINTENDO DS WILL OWNZ ALL!
BYE BYE PSP! 11.3.05 !!!! DIE APOCALYPSE FÜR PSP STEHT BEVOR! OUT NOW!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Capcom:

Endlich ist es so weit! *Resident Evil 4* erscheint am 18. März. Passend hierzu, können wir euch einen Themenchat mit Capcom präsentieren. Darüber hinaus veröffentlicht Capcom in den kommenden Wochen und Monaten *Viewtiful Joe 2* und *Killer 7*. Falls ihr Fragen zu diesen oder weiteren Capcom-Produkten habt, dann schaut am 5. April 2005 um 16 Uhr doch einfach mal auf unserer Homepage unter www.n-zone.de vorbei.

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 5. April um 15 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Hart, härter, *Resident Evil 4*! In der PLAYZONE 04/2005 werfen die Kollegen einen Blick auf Capcoms Horror-Spektakel. Darüber hinaus erwarten euch Vorschauberichte zu *Splinter Cell 3*, *Cold Winter* und *Champions: Return to Arms*. Im Testteil stehen lang erwartete Kracher wie *Project: Snowblind*, *Metal Gear Solid 3*, *Mercenaries*, *Cold Fear*, *NBA Street V3* und *Viewtiful Joe 2* auf dem Prüfstand. Wer Hilfe bei *Suikoden IV* und *Legend of Kay* braucht, dürfte sich über die umfangreichen Komplettlösungen zu diesen Titeln freuen. Mit DVD! Jetzt im Handel!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die XBOX-ZONE 04/2005 berichtet in spannenden Vorschauberichten unter anderem über Capcoms neues Prügelspiel *Beat Down*, *Hitman: Blood Money*, *Midnight Club 3* und *Unreal Championship 2*. Darüber hinaus werden *TimeSplitters Future Perfect*, *Project: Snowblind*, *Republic Commando*, *Doom 3* und *Dead or Alive Ultimate* auf ihre Qualität geprüft. Außerdem erwartet euch die Komplettlösung zu *Knights of the Old Republic II*. Mit DVD! Jetzt im Handel!

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Altersfrage

Hallo N-ZONE!

Heute morgen beim Frühstück blätterte ich nichts ahnend in meiner N-ZONE herum, las dies und jenes, bis mein Blick auf den Test von *TimeSplitters 3* fiel. Nun bin ich hin und weg von dem Spiel! Dann entdeckte ich voller Schrecken ein „18+"-Symbol! Ich traute meinen Augen nicht! Sollte denn wirklich ein Spiel, das mit so viel Liebe gemacht ist und solch einen Humor bietet, erst ab 18 sein? Bis es mir erlaubt ist, *TimeSplitters 3* zu spielen (ich bin läppische 13 Jahre alt), ist wahrscheinlich schon TimeSplitters 26 zu kaufen. Könnt ihr vielleicht mal schnell zu unseren Politikern laufen und das klären? Dafür wäre ich euch sehr verbunden!

ANTON

N-ZONE Auch wir waren etwas überrascht, dass *TimeSplitters Future Perfect* eine 18er-Freigabe bekommen hat, zumal der Vorgänger ab 16 war. Allerdings gibt es in der Tat einige recht brutale Abschnitte im Spiel, da ändert auch der Comiclook nichts dran. Du wirst wahrscheinlich noch eine Weile warten müssen.

Pokémon-Fieber

Hi N-ZONE!

Vielleicht könnt ihr mir helfen. Wisst ihr die Erscheinungsdaten der Pokémon-Editionen *Pearl* und *Diamond* für den Nintendo DS? Mich würden die Termine für Japan und Europa interessieren. Und vielleicht kennt ihr ja auch noch ein paar Details: wie viel neue Pokémon, spielerische Neuigkeiten, die Grafik …

TIGA

N-ZONE Momentan gibt es leider noch keine Details zu den *Pokémon*-Spielen für den Nintendo DS. Sicher scheint bislang nur, dass die neuen *Pokémon*-Editionen für den DS noch 2005 in Japan erscheinen werden. Sobald es genaue Informationen gibt, werden wir sie veröffentlichen.

Kiddy-Image

Hi N-ZONE-Team,

Ich bin seit eh und je ein großer Nintendo-Fan und vergöttere *Zelda* und *Metroid*, aber ich mache mir Sorgen um die Zukunft von Nintendo und seinen Anhängern. Das Kiddy-Image reißt alles runter. Es mag ja sein, dass die Verkaufszahlen des GameCubes eventuell etwas höher sind als die der Xbox, aber die ist einfach angesagter. Beispiel: In den USA ist die PS2 ausverkauft, also greifen die Leute einfach zur Xbox. Nintendo macht sich mit *Metroid Prime 2* über *Halo 2* lustig, aber die Verkaufszahlen von *Metroid* waren nicht zufriedenstellend. In den Regalen von Saturn & Co. wurden inzwischen die Plätze von GameCube und Game Boy Advance zusammengelegt – und selbst jetzt sind sie immer noch nur halb so groß wie die der Xbox. Nintendo hat auch selbst Schuld. Lange vor dem Cube-Release hieß es noch im Interview, Nintendo wolle deutlich erwachsener werden. Jetzt guckt es euch an! Vergleicht mal *Mario 64* mit *Mario Sunshine*, *Zelda: Ocarina of Time* mit *Wind Waker*, *Mario Kart 64* mit *Double Dash!!*. Da ist nichts von dieser Aussage wiederzufinden. Auch was den DS betrifft, bin ich davon überzeugt, dass sich die PSP erheblich besser verkaufen wird, selbst wenn Nintendo mit der gleichen Grafik auftrumpfen würde. Ich denke, gut 75 bis 80 Prozent der PS2-Besitzer kaufen sich auch eine PSP und allein damit wäre der DS schon geschlagen. Aber trotz alledem, ich bleibe bei Nintendo!

SASCHA

N-ZONE Es ist doch immer wieder erstaunlich, wie viele treue Nintendo-Fans sich über Nintendo beschweren, aber dennoch nicht die Absicht haben, das Lager zu wechseln. Solange Nintendo Fans wie dich hat, wird es Nintendo gut gehen. Und Nintendo hat noch jede Menge Fans. Das mit dem „Kiddy-Image" ist möglicherweise immer noch ein Problem für einige Spieler, Nintendo selbst sieht sich dagegen als Familien-Company. Dies hat auch Bernd Fakesch, General Manager von Nintendo Deutschland, in einem Interview mit uns bestätigt. Er gab aber auch zu, dass Nintendo dies in Zukunft möglicherweise besser rüberbringen müsse. Was den Nintendo DS und die PSP angeht, muss man erst mal abwarten, bis beide Konsolen über einen längeren Zeitraum auf allen Märkten erhältlich sind. Momentan hat Nintendo aber weltweit gesehen einen deutlichen Vorsprung. Es wurden mittlerweile über drei Millionen Nintendo DS verkauft, während Sony an die 700.000 verkaufte PSP in Japan vorweisen kann.

60-Hertz-Problem

Liebes N-ZONE-Team!

Ich habe meinen GameCube nur über Cinch-Kabel an meinen Fernseher angeschlossen, würde mir aber gerne *Metroid Prime 2* kaufen. Auf der Verpackung steht, dass man ein RGB-Kabel benötigt, um den 60-Hertz-Modus von *Metroid Prime 2* nutzen zu können. Stimmt das?

JAN STEIMER

N-ZONE Es ist nicht richtig, dass man für den 60-Hertz-Modus ein RGB-Kabel braucht. Man kann den 60-Hertz-Modus auch mit einem normalen Cinch-Kabel aktivieren. Allerdings empfehlen wir generell die Nutzung eines RGB-Kabels, da das Bild dann deutlich schärfer, die Farben kräftiger und die Kontraste besser sichtbar sind. Gerade bei Titeln wie *Resident Evil* oder *Metroid Prime 2: Echoes* sieht man mit einem RGB-Kabel einfach mehr. Es muss allerdings nicht immer das teure Nintendo-Kabel sein. Ein Blick in unseren Hardware-Überblick auf Seite 73 sollte dir weiterhelfen können.

TIMESPLITTERS 3 Ist die 18er-Freigabe gerechtfertigt?

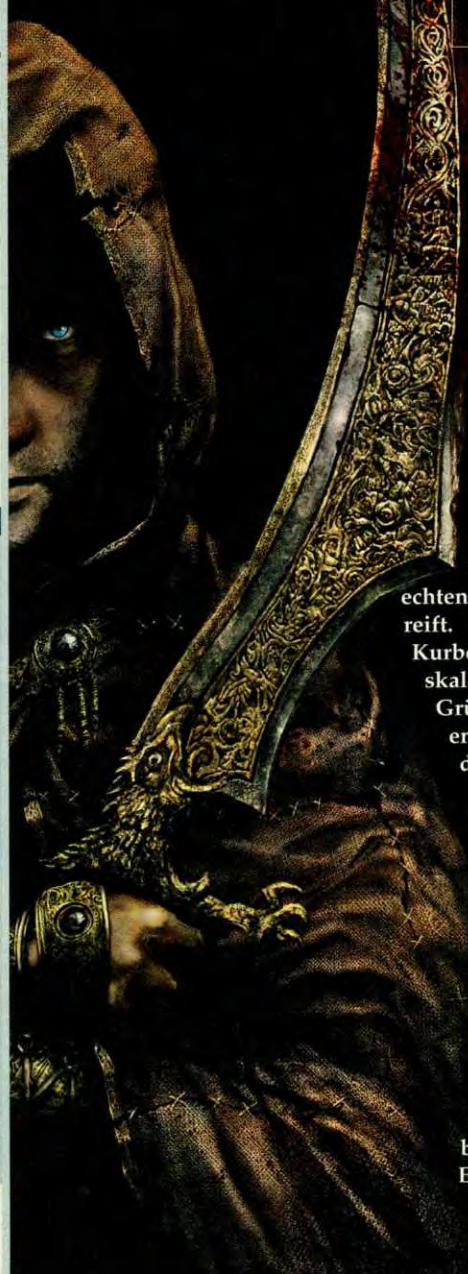
FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf dieses Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Prince of Persia Warrior Within

Vom frommen Thronfolger zum blutrünstigen Abenteurer. **Ist diese Entwicklung gelungen?**



Der persische Prinz war in seinen vergangenen Abenteuern immer der Bilderbuch-Adelige von nebenan. In der Zeit zwischen *The Sands of Time* und *Warrior Within* durchlebte das gelenkige Blaublut aber eine gewaltige Veränderung. Vorbei sind die Zeiten, in denen in schillernden Palastumgebungen holde Jungfern gerettet werden. Der Prinz ist zum waschechten „Badass" herangereift. Manche sagen, das Kurbeln an der Gewaltskala habe kommerzielle Gründe. Egal, was letztendlich wirklich für die neue Blutrünstigkeit verantwortlich ist, Ubisoft ist ein tolles Spiel gelungen. Trotzdem sind 29,2 Prozent aller Beteiligten der Meinung, das hohe Maß an Brutalität sei vollkommen unnötig und es hätte die Qualität des Titels nicht im Geringsten negativ beeinflusst, wenn die Entwickler die exzessive Schlachterei weggelassen hätten. 45,3 Prozent aller N-ZONE-Leser, die bei der Umfrage mitgemacht haben, sind ebenfalls der Meinung, dass es keine Qualitätseinbuße bedeuten würde, wenn der Titel weniger brutal wäre, würden dann aber etwas die Coolness vermissen. Für 25,5 Prozent der Umfrageteilnehmer ist die exzessive Darstellung von Gewalt ein Element, ohne das ein Spiel bei ihnen keine Chance hat. Diese Einstellung ist etwas seltsam – aber wie sagt man so schön: „Die Geschmäcker sind verschieden." *Prince of Persia: Warrior Within* konnte aber schließlich aufgrund anderer Faktoren so hohe Wertungen einheimsen. Wir wollten von euch wissen, welches Element euch am meisten beeindruckt hat. 33,7 Prozent aller Umfrageteilnehmer waren von der düsteren Atmosphäre absolut begeistert. Das Kampfsystem konnte 19,6 Prozent aller beteiligten N-ZONE-Leser am meisten überzeugen. 18,5 Prozent aller abgegebenen Stimmen entfielen auf die Brutalität. Für 14,1 Prozent von euch ist die Grafik das herausragendste Element von *Warrior Within*. Der Sound ist für 8,7 Prozent aller Beteiligten das Beste an diesem Spiel. 5,4 Prozent sind voll und ganz in der Story abgetaucht und haben ihr deshalb ihre Stimme gegeben.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Nintendo DS

Eure Meinung zur Handheld-Neuheit

Am 11. März ist es so weit: Dann erscheint endlich der Nintendo DS in Europa. Wir möchten dann natürlich von euch wissen, wie zufrieden ihr mit der neuen Hardware seid.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von der neuen Hardware haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Wie findest du das Kampfsystem von Prince of Persia: Warrior Within?

Die Fortsetzung des genialen *The Sands of Time* setzt im Gameplay-Bereich mit dutzenden Schlag- und Trittkombinationen ordentlich einen drauf. 51,3 Prozent aller Beteiligten finden diese Veränderung einfach super und freuen sich sehr über die Combovielfalt. 29 Prozent aller beteiligten N-ZONE-Leser halten das Kampfsystem zwar auch wieder für überaus gelungen, können der Masse an Moves aber nicht so viel abgewinnen. 17,1 Prozent sind hingegen der Meinung, dass die neue Bewegungsvielfalt dem Kampfsystem jede Faszination genommen hat und somit misslungen ist. 2,6 Prozent kommen mit dem aufpolierten und umfangreicheren Gameplay zwar zurecht und finden es auch gut, für sie hat *PoP: The Sands of Time* in diesem Bereich aber immer noch die Nase vorn.

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du Prince of Persia: Warrior Within geben?

Über 95 %.	11,4%
Zwischen 94 und 90 %.	38,2%
Zwischen 89 und 85 %.	34,4%
Zwischen 84 und 80 %.	11,4%
Unter 80 %.	0,8%

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über Prince of Persia - Warrior Within

forestspyer — AW: Prince of Persia - Warrior Within: Brutaler Abklatsch des Vorgängers oder erwachsen gewordenes Action-Abenteuer.

Rang:
Anmeldedatum: 21.04.03
Datum: 27.01.05 17:35

Auch wenn es anscheinden der allgemeinen Meinung widerspricht, ich habe mir PoP-WW wegen der Kämpfe zugelegt. Das freie Kampfsystem ist erstklassig und die Brutalität wertet das Spiel eher auf. Ich bin nicht unbedingt einer, der sagt, Blut ist geil und ein Spiel muss möglichst viele rollende Köpfe haben, aber wenn ein Gegner einfach nur zu Boden geht und sich auflöst, schadet das meiner Meinung nach dem Realismus. Auf jeden Fall finde ich daher die blutige Darstellung der Kämpfe besser. Und es ist ein weiteres Spiel für den Gamecube, das nicht dem Kiddy-Image entspricht, das Nintendo ja leider immer noch nachgesagt wird. Also ist die gewaltsame Darstellung meiner meinung nach auf jeden Fall positiv zu bewerten und war für mich der Kaufgrund.

mfg fs

Jedesmal begrüßt mich der Nachrichtensprecher mit Guten Abend und verbringt dann 15 Minuten damit, mir zu erklären, dass dies kein guter Abend ist.

Weiterleiten Antworten

serialkiller — AW: Prince of Persia - Warrior Within: Brutaler Abklatsch des Vorgängers oder erwachsen gewordenes Action-Abenteuer.

Rang:
Anmeldedatum: 08.05.03
Datum: 07.02.05 12:54

Die Gewalt in dem Spiel ist einfach fehl am Platz. Der Grund warum der Prinz plötzlich sogar Manhunt und Doom 3 konkurrenz macht ist mir unerklärlich. Ist es etwa erwachsener wenn man in einem Spiel den Gegner auf möglichst brutale Weise schlachtet? Ist es etwa cool wenn man mitansehen kann wie die Gegner in einem Schwall von Blut vergehen? Gewalt trägt zur coolness eines Spiels bei? Na Vielen Dank: Solche Aussagen bestätigen nur erneut die Klischees gegenüber Videospielern.
Ich selbst habe nichts gegen Gewalt in Videospielen, solange sie zur Atmosphäre passt, aber im Fall von PoP ww ist die Gewalt dermaßen aufgesetzt dass man sich am Ende des Spiels eigentlich nur daran erinnert.
Im Vergleich zum göttlichen Vorgänger hat dieses Spiel nämlich bei weitem nicht mehr so viel Abwechslung zu bieten. Man rennt ständig in den gleichen Gemäuern herum, die Rätsel verdienen ihren Namen nicht, und die so oft angepriesenen coolen Kämpfe haben außer teils lächerlichen Animationen und hektoliterweise Blut nichts zu bieten.
Dieses Spiel zeigt die Perversion einer Idee im Angesicht der Kundenwünsche. Aus einem Spiel für alle Altersgruppen wurde ein 08/15 Metzel Spiel mit schlechtem Leveldesign und all dem Zeug dass der Mainstream braucht. Massig Blut und viel nackte Haut.

Dieses Spiel ist in meinen Augen die schlimmste Fortsetzung der letzten paar Jahre. Schade!

geändert am 08.02.2005 um 10:20 Uhr von serialkiller

Es gibt nur 2 Dinge auf dieser Welt die unendlich sind! Das All und die Dummheit der Menschen! Wobei ich mir beim All noch nicht sicher bin!

Zitat Albert Einstein

Weiterleiten Antworten

Kaworu01 — AW: Prince of Persia - Warrior Within: Brutaler Abklatsch des Vorgängers oder erwachsen gewordenes Action-Abenteuer.

Rang:
Anmeldedatum: 05.01.03
Datum: 30.01.05 19:33

Ich habe schon "The Sands of Time" geliebt weshalb für mich sofort feststand das auch der Nachfolger ins Haus muss. Und ich wurde absolut nicht enttäuscht. "Warrior Within" gefällt mir in fast allen Punkten besser als sein Vorgänger. Ob nun das coole neue Kampfsystem oder die düsterere Atmosphäre. Auch in Sachen Story hebt sich Warrior Within ein wenig von dem üblichen Einheitsbrei ab.
Für mich zählt Warrior Within zu den besten Titeln für den Cube. Falls ein dritter Teil kommt wird auch dieser früher oder später den Weg in meinen Cube finden.

Weiterleiten Antworten

Wie würdest du den Schwierigkeitsgrad „Normal" von Prince of Persia: Warrior Within einstufen?

11,4 Prozent haben diese Frage mit einem klaren „Viel zu schwer" beantwortet. Die Mehrheit – 37,5 Prozent – findet den Schwierigkeitsgrad zwar recht knackig, mit etwas Anstrengung kommt man ihrer Meinung nach aber dennoch vorwärts. 34,1 Prozent von euch sind erfahrene Zocker und haben auf „Normal" keine Probleme. 17 Prozent aller Umfrageteilnehmer siedeln sich selbst im Profisektor an und bezeichnen das Spiel als lockeren Spaziergang.

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localisation, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/Anleitung
Teil 5: Marketing
Teil 6: Communication Center
Teil 7: Online-Department
Teil 8: Lager
Teil 9: Reparaturabteilung

BESTENS INFORMIERT Die Produkt-Analysten geben auf Wunsch auch Einschätzungen von Konkurrenzprodukten oder Markttrends ab.

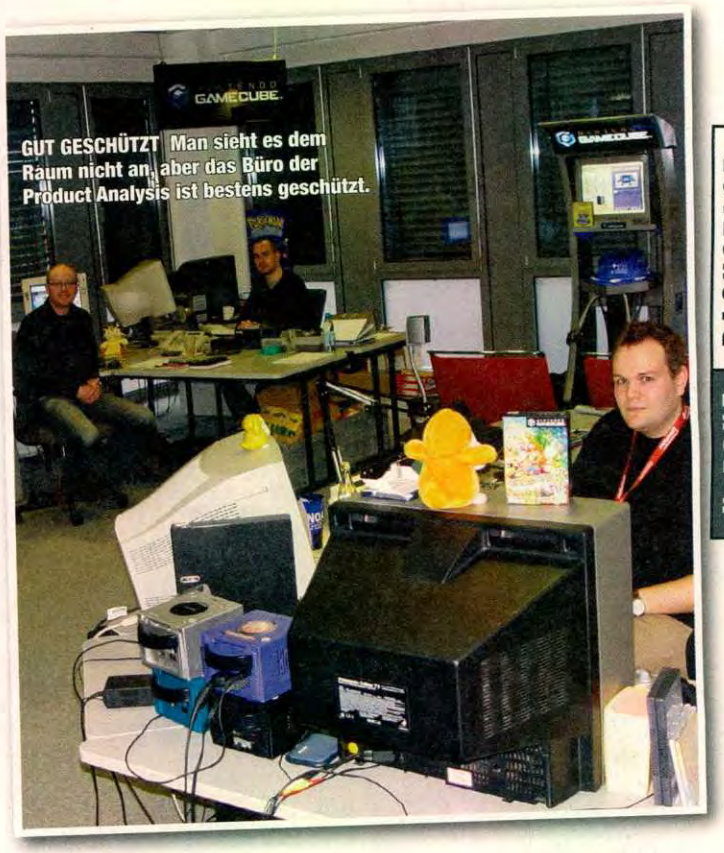
INDIVIDUELL Jeder Arbeitsplatz ist nach den persönlichen Vorlieben des Mitarbeiters eingerichtet.

IN AKTION Produkt-Analyst Jens Geisendorf bei der Arbeit. Videos erstellt er hauptsächlich mit Adobe Premiere.

Zu Besuch bei Nintendo

Teil 2: Product Analysis

Pünktlich zum verabredeten Treffen erreiche ich das Nintendo-of-Europe-Hauptquartier in Großostheim. Nach kurzer Wartezeit führt mich Mark-Philipp Hugo, seines Zeichens Produkt-Analyst, durch einen Gang und eine Tür hindurch. Ein paar Meter weiter ist eine speziell gesicherte Tür, die nur wenige Leute bei Nintendo of Europe öffnen können. Während Mark-Philipp sich an der Tür zu schaffen macht, erzählt er, dass die Product Analysis die am besten geschützte Abteilung bei Nintendo of Europe ist. Neben der Sicherheitstür sei die ganze Abteilung durch Alarmanlagen abgesichert. Die Tür springt auf, ich blicke in einen Raum mit zahlreichen Computern und Konsolen. Mark-Philipps Team besteht aus insgesamt fünf Leuten. Bei näherer Betrachtung der Arbeitsplätze sieht man, dass die hier beschäftigten Leute Spaß an der Arbeit haben: Zahlreiche Spielfiguren aus Videospielen sowie seltene Sammlerstücke verzieren die Bürotische der Mitarbeiter. Mark-Philipps erste Aussagen zum Aufgabengebiet der Produkt-Analysten lassen das Herz eines jeden Videospielers höher schlagen. „Eine unserer Hauptaufgaben ist es, ganz viel zu spielen", erklärt Mark-Philipp. „Wir



GUT GESCHÜTZT Man sieht es dem Raum nicht an, aber das Büro der Product Analysis ist bestens geschützt.

begleiten die Produktion von Spielen teilweise vom Konzept über die Alpha- und Beta-Versionen bis hin zum finalen Spiel und geben Nintendo in Japan Feedback zu den Produkten. Manchmal werden wir gefragt, ob das Produkt für den europäischen Markt geeignet ist oder ob man etwas für den europäischen Markt ändern sollte, ob englische Texte reichen oder ob man den Titel übersetzen sollte", sagt Mark-Philipp. Unter dem Namen „Mario Club Europe" gibt die Product Analysis auf Wunsch auch Drittherstellern die Möglichkeit, kostenlos Feedback zu ihren Produkten zu erhalten. Bei dem „Mario Club", dessen Namen viele von euch bestimmt schon mal in den Abspännen der Spiele gelesen haben, handelt es sich jedoch meist um die japanische Abteilung des „Mario Club".

ZENTRALE ANLAUFSTELLE

Darüber hinaus ist die Product Analysis aber auch erste Anlaufstelle für hausinterne Fragen. Möchte eine andere Abteilung beispielsweise wissen, wie viele Levels ein Spiel hat oder welche Charaktere vorkommen, dann genügt ein Anruf bei Mark-Philipp und seinem Team. Auch die Marketing-Abteilung ist auf den Rat der Produkt-Analysten angewiesen. So können die Produkt-Analysten am besten einschätzen, welche Punkte aus einem Spiel in der Werbung besonders hervorgehoben werden sollten. Damit sind die Aufgaben der Product Analysis aber noch längst nicht abgedeckt. Die Abteilung kümmert sich nämlich unter anderem auch um die Einholung von USK- und Pegi-Freigaben. Pegi ist das europäische Pendant zur deutschen USK, gibt im Gegensatz zu der deutschen Institution aber keine bindenden Altersfreigaben ab. Auch bei Messen helfen die Produkt-Analysten, indem sie die Mitarbeiter am Nintendo-Stand schulen, damit diese den Spielern keinen Humbug erzählen.

DER BESTE JOB DER WELT

Eine der Hauptaufgaben von Produkt-Analyst Jens Geisendorf besteht darin, Videos und Screenshots für die Nintendo-Website (www.nintendo-europe.com) aufzunehmen. Da mag bei so manchem Leser die Frage aufkommen, warum die Nintendo-Online-Abteilung diese Aufgabe nicht selbst übernimmt. „Die Online-Abteilung nimmt durchaus auch selber Screenshots und Videos auf. Viele Titel liegen uns aber einfach früher vor und wir kennen uns darüber hinaus bestens mit den Spielen aus. Würde man die Vorabversionen einer weiteren Abteilung zur Verfügung stellen, müsste diese Abteilung besonders abgesichert werden. Das wäre einfach nicht sinnvoll, da die Product Analysis ja bereits bestens geschützt ist", erklärt Mark-Philipp Hugo. Ihr seht also, die Produkt-Analysten haben eine ganze Menge zu tun. Wie uns Mark-Philipp versichert, ist das hohe Arbeitsaufkommen nur mit einem straff durchorganisierten und gut geplanten Tagesablauf zu bewältigen. In einem sind sich Mark-Philipp und sein Team trotz der vielen Arbeit aber einig: „Wir haben den besten Job der Welt!"

FABIAN SLUGA

VON LINKS NACH RECHTS Robert Rutter, Mark-Philipp Hugo, Tom Turner, Jens Geisendorf. Einer der Produkt-Analysten war zum Zeitpunkt unseres Besuchs im Urlaub.

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten zwei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Grand Theft Auto Advance

GEMETZEL Auch alle Waffen könnt ihr per Cheat aktivieren.

CHEAT Gangster werden leicht gemacht

Als kleiner Gangster hat man es meistens nicht leicht. Mal rücken euch rivalisierende Banden auf den Pelz, dann geht das Geld aus oder die Polizei fahndet mal wieder mit Hochdruck nach euch. Um diesem Treiben ein Ende zu machen, haben wir für euch ein paar äußerst nützliche Cheats parat, damit einer erfolgreichen Gangsterkarriere nichts im Wege steht.

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, drückt ihr während des Spieles A + B + Start. Bei eingeschaltetem Cheat-Modus könnt ihr dann folgende Codes im Spiel eingeben:

←, →, ↑, ↓, L, L	Ihr erhaltet 15.000 $.
←, →, ↑, ↓, A, A	Ihr erhaltet alle Waffen.
←, →, ↑, ↓, A, L	Ihr erhaltet eine Rüstung.
←, →, ↑, ↓, B, B	Volle Gesundheit
←, →, ↑, ↓, A, R	Niedrigeren Gesucht-Level einstellen
←, →, ↑, ↓, R, A	Höheren Gesucht-Level einstellen
←, →, ↑, ↓, B, R	Gang-Beliebtheit ändern
←, →, ↑, ↓, R, R	Gesucht-Level auf Maximum oder Minimum stellen

EINFACH Der Cheat-Modus ist leicht zu aktivieren.

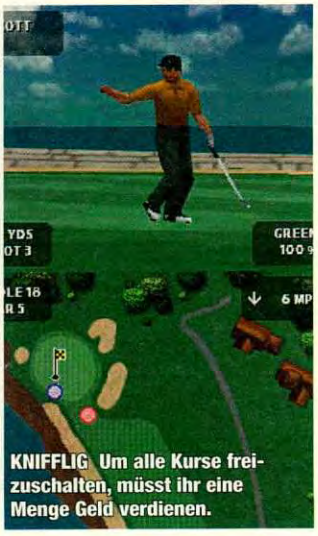
GELDSEGEN Im Handumdrehen gibt es 15.000 $.

Tiger Woods PGA Tour 2005

TIPPS So könnt ihr auf allen Kursen spielen.

Um alle Plätze des Spieles erleben zu können, bedarf es schon eines niedrigen Handicaps und viel Konzentration. Was ihr dafür genau tun müsst, zeigen wir in unserer Übersicht:

EA Sports Favorites	Verdient 5.000.000 $
Emerald Dragon	Verdient 1.000.000 $
Fantasy Specials	Verdient 15.000.000 $
Greek Isles	Verdient 1.500.000 $
Legend Compilation 1	Besiegt Hogan in der Legenden-Tour
Legend Compilation 2	Besiegt Player in der Legenden-Tour
Legend Compilation 3	Besiegt Ballesteros in der Legenden-Tour
Legend Compilation 4	Besiegt Palmer in der Legenden-Tour
Legend Compilation 5	Besiegt Nicklaus in der Legenden-Tour
Mean18	Verdient 10.000.000 $
Paradise Cover	Verdient 2.000.000 $
The Hustler's Dream 18	Besiegt The Hustler in der Legenden-Tour
Tiger's Dream 18	Besiegt Woods in der Legenden-Tour



KNIFFLIG Um alle Kurse freizuschalten, müsst ihr eine Menge Geld verdienen.

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Project Rub

TIPPS **Neue Frisuren und Perücken**

Project Rub überzeugt mit einer tollen Steuerung und fesselnden Minispielen. Wer die umworbene Schönheit mit ein paar Perücken und anderen Frisuren ausstatten möchte, der sollte sich unsere Tipps einmal genau ansehen. Oder ihr spielt einmal etwas am Datum des DS und euch erwartet ein netter Gruß.

Chao-Frisur
Steckt Sonic Advance 3 in den GBA-Slot.
Ulala-Frisur
Steckt Sonic Battle in den GBA-Slot.
Sonic-Perücke
Steckt Sonic Advance 1 oder 2 in den GBA-Slot.
Nights-Perücke
Steckt Chu Chu Rocket oder Sonic Pinball Party in den GBA-Slot.

Um an die Perücken zu kommen, ohne ein entsprechendes Spiel im Slot zu haben, müsst ihr den Hell-Modus schaffen und bekommt dafür die Chao- und die Ulala-Frisur sowie die Nights- und die Sonic-Perücke.

Wer schon immer mal eine ganz persönliche Nachricht beim Start des Spieles erhalten wollte, der sollte das Datum seines DS wie folgt umstellen:

- Gebt im DS-Menü das Datum „**1.1**" ein. – Im Hauptmenü wüscht euch nun eine Dame „**Happy New Year!**".
- Gebt im DS-Menü das Datum eures Geburtstages ein. Dann bekommt ihr im Hauptmenü einen Geburtstagsgruß.
- Um einen lieben Weihnachtsgruß zu erhalten, stellt ihr als Datum „**25.12**" ein.

N-ZONE **CLASSIC CHEATS**

The Simpsons: Hit & Run

CHEATCODE **Der ultimative Code für Simpsons-Fans.**

Sind euch die Karren der Simpsons zu langsam? Mit den nachfolgenden Cheats könnt ihr die Autos nicht nur aufmotzen, sondern auch noch weitere Bonusvehikel und etliches mehr freischalten. Die Codes sind im Hauptmenü (Homers Wohnzimmer) unter den Optionen einzugeben. Haltet beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt und betätigt dabei nacheinander die unten aufgeführten Tasten. Ein leises Hupen bestätigt die korrekte Eingabe.

Schnellere Autos	X, X, X, X
Viel schnellere Autos	Y, Y, Y, Y
Andere Kamera	B, B, B, A
Nur ein Treffer nötig	Y, Y, X, X
Speedometer	Y, Y, B, X
Red Bricks Auto	B, B, Y, X
Alle Credits	A, X, X, Y

Sobald ihr das Spiel komplett durchgezockt und wirklich alle Missionen erledigt habt, können Bonus-Fahrzeuge freigeschaltet werden. Geht einfach wie vorhin beschrieben vor und drückt nacheinander A, B, A und B. Wenn ihr anschließend das Spiel fortsetzt und im „Fahrzeug Auswahl-Bildschirm" in der Telefonzelle L und R drückt, erhaltet ihr einen neuen Wagen.

IDYLLE Mit unserem Cheat geht es noch schneller in den Sonnenuntergang.

SSX Tricky

CHEATCODE **Auf der Piste geht es jetzt richtig rund!**

SSX Tricky ist auch heute immer noch eine Runde wert.

Passend zur Snowboard-Zeit gibt es Cheats zum Klassiker *SSX Tricky*. Wer bei dem Snowboard-Spektakel noch immer nicht die Bonuscharaktere freigespielt hat, sollte sich unsere Cheats ansehen. Um Mix Master Mike freizuschalten, geht ihr zunächst einmal ins Hauptmenü und haltet L und R gedrückt. Anschließend gebt ihr folgende Kombination ein: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Nun startet ihr das Spiel und wählt als Charakter Max. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, startet ihr als Mix Master Mike ins Rennen. Auf die gleiche Weise könnt ihr auch folgende Codes nutzen:

Alternatives Elise-Kostüm:
L + R gedrückt halten, A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z, L + R loslassen
Maximale Werte:
L + R gedrückt halten, B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z, L + R loslassen
Mastercheat:
L + R gedrückt halten, A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z,

N-ZONE **SCHUMMELMODUL**

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer Game-Cube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Zelda: Four Swords Adv.

[m]
8BPH-17B7-VTQHM
H035-8A55-Y5P21
Unverwundbarkeit
N8R0-X3T8-X0QPT
3G1X-KD0C-UN73U
KGGW-CFX5-Q3475
R565-CVAJ-C72DE
Maximale Energie
5EN3-5XE1-Y1B0X
Y3H3-0WXM-H0U9J
Alle Adventure-Levels freischalten
2MZ0-ZAMV-35RRE
0Y0K-3Y5W-26JDM
RYUZ-VJDR-KF1N0
1UDE-683U-MEXFW
Supersprung
DZG4-PJP5-X1UK7
2P70-9QDJ-E66K9
Kleine Links
5M96-RD9D-J7UR9
ME5A-DXTK-P3A7C
Y5C4-PKK9-ZH0P3
1WPM-GYKP-0RK37
Alle Gegenstände Level 2
2E10-K7B8-UPJH4
XB8D-UWAJ-DUHV2
Maximale Edelsteine
GWP1-YG1D-YJ4FH
PK4J-PDHD-9Y81F

Yu-Gi-Oh Königreich der Illusionen

[m]
PG48-U8BR-BAVPE
AG41-UV70-AR442
Viel Geld
04C3-VW8W-00Z10
86UE-CM2D-KX7TY
Unendlich Zeit
UGGE-881P-7N584
756Q-4U7Q-WRMYT
1 Monster unverwundbar
U9AD-7TQU-95HPY
2E64-W418-FE1MP
1 Monster maximale Energie
A1VU-TCQR-97XPT
V6CR-GJ93-6DENC
2 Monster unverwundbar
42C5-VN6F-8TKAF
4HWJ-R3EG-FHXWP
2 Monster maximale Energie
AJXX-1UM2-1J1CN
YRAT-DQ7E-FK4UP
3 Monster unverwundbar
92YW-QQ5Y-WCZ30
NHAF-9EQC-KUF7G
3 Monster maximale Energie
N8RE-DARC-AN4AX
W4NM-VY8E-ZHUGA

Teil 1

Resident Evil 4

Dank unserer Tipps werden Leon und Ashley **das Abenteuer lebendig überstehen!**

Im ersten Teil unserer Komplettlösung lotsen wir euch durch Kapitel 1 und 2 des Horror-Spektakels. Darüber hinaus liefern wir euch zahlreiche allgemeine Tipps, die euch in den verschiedensten Situationen des Spiels von Nutzen sein werden. Wir erklären den Umgang mit Kräutern und das Haushalten mit den sehr knappen Items, weisen euch auf manche Schätze hin und geben Tipps, wie ihr euch eurer Feinde am besten entledigt.

Allgemeine Tipps

Effektiv kämpfen

Versucht, so wenig Munition wie möglich zu verschwenden. Deswegen empfiehlt es sich, bei kleinen Gruppen zu Granaten zu greifen. Besonders, wenn eure Gegner keine Ausweichmöglichkeit haben und zum Beispiel durch einen engen Gang auf euch zukommen, könnt ihr mit einer Granate mehrere Feinde auf einmal ruhig stellen. Bei den Feuerwaffen benutzt ihr die Pistole, wenn ihr gegen einzelne Dorfbewohner kämpft. Gegen mehrere Gegner oder wenn ihr in Bedrängnis geratet, hilft euch die Schrotflinte am besten aus der Klemme. Mit aufgerüsteten Waffen könnt ihr sogar durch mehrere Angreifer hindurch schießen und so auch Munition sparen. Wenn ihr von vielen Gegnern attackiert werdet, solltet ihr nicht versuchen, einen nach dem anderen auszuschalten, sondern feuert auf die Knie der Angreifer, um sie aufzuhalten und Zeit zu gewinnen. Solange eure Gegner am Boden liegen, könnt ihr wunderbar einen gezielten Schuss nach dem anderen in ihr Oberstübchen abfeuern. Lasst eure Gegner aber auch nahe an euch herankommen, sofern es euch nicht in Gefahr bringt. Je näher sie sind, desto mehr Schaden richten eure Angriffe an und umso leichter könnt ihr auch zielen. Benutzt oft den Tritt, der alle Gegner, die unmittelbar vor euch stehen, trifft. Ihr müsst dazu lediglich dem Gegner ins Anlitz schießen, sodass er benommen ist. Danach lauft ihr auf ihn zu und drückt die Action-Taste.

Inventar

Leider habt ihr nur begrenzten Platz für Items zur Verfügung. Mischt deshalb die Kräuter immer gleich, damit diese weniger Raum benötigen. Schleppt auch nicht zuviel unnötigen Krempel mit euch herum. Versucht, euch auf drei Waffen zu beschränken und tragt auf keinen Fall zwei sehr ähnliche Wummen wie zum Beispiel eine Pistole und den Punisher durch die Gegend. Mit euren Heil-Items müsst ihr sehr sparsam umgehen. Oftmals lohnt es sich, einen bestandenen Abschnitt zu wiederholen, um ihn „sauber" durchzuspielen. Darunter versteht man, dass ihr beim zweiten Mal weniger Treffer einstecken müsst, weniger Munition verballert und somit auch wenige Items verbraucht.

KICK IT, LEON! Mit einem kräftigen Tritt könnt ihr euch gleich mehrere Angreifer auf einmal vom Hals schaffen.

CLEVER Feuert hier zuerst auf den Stab, der den Brunnendeckel oben hält. Danach schießt ihr auf das Schmuckstück, das nun nicht in den Dreck fällt und euch ordentlich Bares bringt.

Waffen

Mit dem Erlös eurer Schatzsucherei upgradet ihr eure Waffen. Dies ist sehr sinnvoll, damit ihr auch gegen viele starke Gegner noch eine Chance habt. Spart euer Geld nicht oder verbratet es nicht ausschließlich für Heil-Items oder die verschiedensten Waffen. Stattdessen rüstet ihr regelmäßig eure Waffen auf. Sobald ihr alle Werte einer Waffe bis aufs Maximum gesteigert habt, könnt ihr der jeweiligen Wumme noch ein Spezial-Upgrade verpassen. Aufrüsten lohnt sich!

Schätze

Sammelt möglichst viele Schätze ein und veredelt diese, indem ihr sie in eurem Menü mit Edelsteinen verziert. Von den Händlern erhaltet ihr dafür weitaus mehr Bares als für einen normalen Schatzgegenstand. Beim Händler gibt's außerdem eine Schatzkarte, die euch hilft, gut versteckte Kostbarkeiten aufzuspüren. Wenn ihr irgendwo ein Blinken seht, solltet ihr es unbedingt untersuchen, um auch keinen Schatz auszulassen. Seht euch stets gut um, damit finanzielle Sorge ein Fremdwort für euch ist.

Fallen

An mehreren Stellen müsst ihr auf Bärenfallen achten, die am Boden ausgelegt wurden. Außerdem sind zwischen Bäumen häufig Sprengfallen versteckt. Diese schaltet ihr ausschließlich mit der Pistole aus – Bärenfallen hingegen könnt ihr auch mit dem Messer entschärfen.

Schlösser und Ketten

Manche Türen könnt ihr auch ohne Schlüssel, dafür aber unter Zuhilfenahme von Gewalt öffnen. Entweder tretet ihr mehrmals gegen die Tür oder ihr greift zur Knarre.

Tierische Helfer

Außer dem Hund, den ihr als Tierfreunde zu Beginn aus der Bärenfalle befreit habt und der euch im Verlauf des Spiels zur Hilfe eilt, könnt ihr noch mehr Nutzen aus Tieren ziehen. Schlangen hinterlassen Eier, nachdem sie von euch ins Jenseits geschickt wurden. Hühner hingegen rücken ihre Eier freiwillig heraus. Wartet einfach kurz. Sogar Fische hinterlassen nach ihrem Ableben heilende Items.

Die Karte

Die Karte erspart euch weitgehend lästige Sucherei nach Ausgängen oder Items. Selbst die 15 blauen Scheiben, die ihr im ersten Kapitel zerschießen könnt, sind darauf eingezeichnet. Ihr erkennt, welche Türen offen bzw. verschlossen sind und für welche ihr einen passenden Schlüssel habt. Außerdem seht ihr darauf Missionsziele, Sub-Missionen, Schreibmaschinen und Händler. Arbeitet möglichst viel mit der Karte, um einen guten Überblick zu haben.

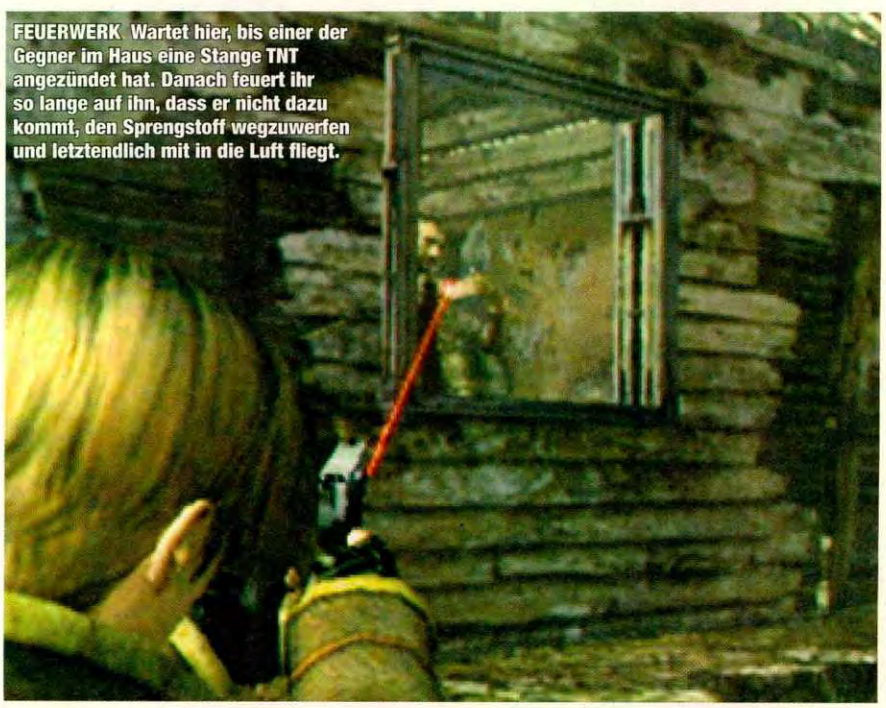
Kapitel 1

Kapitel 1-1

Auf dem Weg zum Dorf hütet ihr euch vor den zahlreichen Gefahren wie Gegnern, Bärenfallen und Sprengfallen. Durchkämmt die Hütten, um auf zahlreiche Items und eine Schreibmaschine zu stoßen. Am Ende des Wegs liegt das Dorf. Schleicht bei der Gabelung nach links und arbeitet euch vorsichtig voran. Durchsucht die Gebäude, um auf Items zu stoßen. Im Haus, in dem Leon in einer Zwischensequenz einen Schrank vor die Tür schiebt, tut ihr dasselbe mit den Regalen vor den Fenstern. Im obersten Stock schnappt ihr euch die Schrotflinte samt Munition. Mit dieser Wumme kümmert ihr euch um den Typen mit der Kettensäge. Springt auf die Dächer und tretet die Leitern um. Nach aufreibenden Kämpfen verziehen sich die Dorfbewohner in die Kirche – ihr hingegen geht durch das Tor im Osten zu einer Farm. Dort kümmert ihr euch zuerst um die Angreifer, durchstöbert wie gewohnt alles und haltet stets die Augen offen. Ihr erfahrt bei dem Baum mehr über eine Nebenmission, in der ihr 15 blaue Medaillons zerstören müsst, die allesamt auf der Karte eingezeichnet sind. Später erhaltet ihr für mehr als 10 dieser blauen Scheiben beim Händler eine Gratis-Waffe. Es lohnt sich! Wenn ihr den Bereich durch das Tor im Südosten verlasst, müsst ihr vor einem Felsblock fliehen. Hämmert dazu auf den Action-Button und seid bereit, schnell R und L zu drücken, um euch in Sicherheit zu bringen. Nach der Verfolgungsjagd durchquert ihr den Tunnel und eilt zur Rückseite der ersten Hütte direkt vor euch. Werft eine Granate ins Innere, um schnell für Ruhe zu sorgen. Danach räumt ihr wie gewohnt die Bude leer und tretet mehrmals gegen das Schloss an der Tür der nächsten Hütte. Entschärft die Sprengsätze in den schlecht einsehbaren Gängen und schiebt im hinteren Zimmer den Schrank beiseite. Im Raum dahinter macht ihr eine interessante Bekanntschaft, nachdem ihr den Schrank geöffnet habt.

Kapitel 1-2

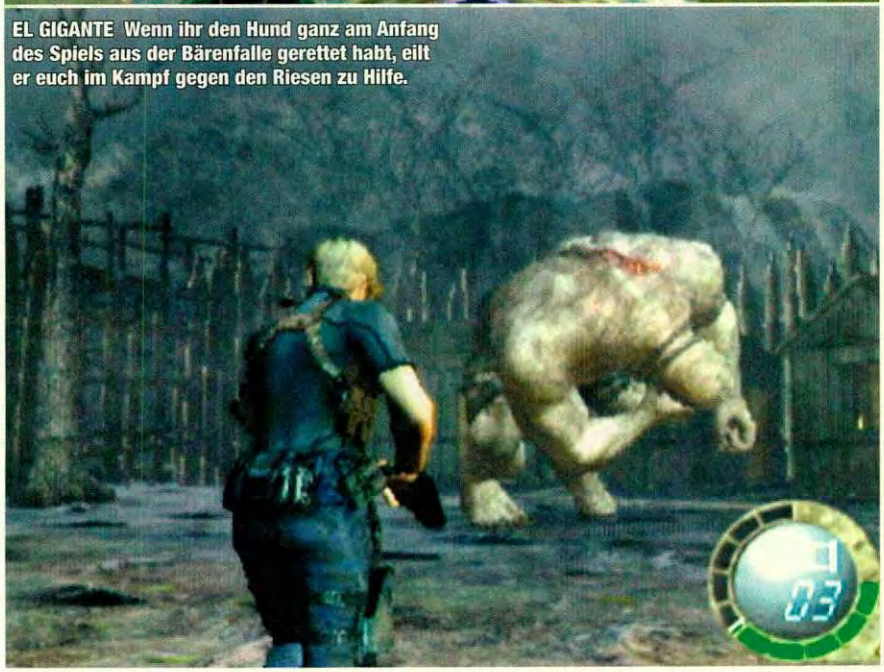
Seid darauf vorbereitet, in der Zwischensequenz schnell R und L zu drücken, um dem Angriff des Gegners auszuweichen. Im Anschluss daran trefft ihr den ersten Händler. Verpulvert ruhig eure Kohlen, investiert aber auf keinen Fall in Waffenupgrades! Stattdessen kauft ihr euch das Gewehr. Damit ballert ihr durch die Löcher in der Mauer auf eure Feinde, bevor ihr durch das Tor geht. Sobald die Gegner auf euch aufmerksam geworden sind, geht ihr zurück durch das Tor und erledigt die Angreifer, wenn sie durch das Tor laufen wollen. Anschließend säubert ihr den Bereich hinter dem Tor und schnappt euch auf dem Dach der Hütte die rechte Hälfte des Emblems aus der Truhe. Die andere Hälfte des Emblems entdeckt ihr bei der Plattform auf der rechten Seite. Kombiniert die beiden Emblemhälften und öffnet damit das blaue Tor. Dahinter betretet ihr das Gebäude, durch das ihr euch vorankämpft. Hütet euch vor Dorfbewohnern, die Dynamit-Stangen auf euch schleudern und den Bärenfallen, die überall verteilt sind. Haltet nach einem vernagelten Fenster Ausschau – im Raum dahinter findet ihr einen kleinen Schatz. Am Ende des schmalen Gangs mit den Stufen befinden sich zwei Leitern. Die eine führt euch zurück an die frische Luft, während ihr über die andere das Becken erreicht, in dem ihr zahlreiche Schätze entdeckt. Im Haus am Ende des Pfads dreht ihr das Symbol so lange, bis es genauso steht wie die beiden Symbole darunter. Im Raum dahinter findet ihr den Insignia-Schlüssel.



FEUERWERK Wartet hier, bis einer der Gegner im Haus eine Stange TNT angezündet hat. Danach feuert ihr so lange auf ihn, dass er nicht dazu kommt, den Sprengstoff wegzuwerfen und letztendlich mit in die Luft fliegt.

AUF DEM FRIEDHOF Benutzt hier euer Gewehr, um die Gegend aus sicherer Entfernung zu scannen. Außer den blauen Scheiben könnt ihr einen Feind in der Ferne erkennen.

DEL LAGO Kurz bevor das Biest auf euch zustürmt, weisen euch rote Pfeile darauf hin, aus welcher Richtung der nächste Angriff erfolgt. Schießt dem Biest zweimal ins Maul, um einen Angriff abzuwehren.



EL GIGANTE Wenn ihr den Hund ganz am Anfang des Spiels aus der Bärenfalle gerettet habt, eilt er euch im Kampf gegen den Riesen zu Hilfe.

Kapitel 1-3

Durchstöbert das Gebäude, bevor ihr es durch die Eingangstür verlasst. Ihr werdet danach von mehreren Feinden, zu denen auch der Typ mit der Kettensäge zählt, attackiert. Lauft den Pfad entlang, der euch zurück in das Dorf führt. Dort schnappt ihr euch gleich das Gewehr oder die Schrotflinte und feuert auf die Angreifer, die den Weg entlang auf euch zustürmen. Geht durch den südöstlichen Ausgang, also durch die rot markierte Tür, die ihr mit dem Insignia-Schlüssel entriegelt. Im Hinterzimmer schießt ihr auf die Öllampe an der Decke, bevor ihr durch die Luke am Boden verschwindet. In den unterirdischen Gängen stoßt ihr außer auf einen Händler und Schätze auf wenig Aufregendes. Über die Leiter hinter der nächsten Tür gelangt ihr auf den Friedhof. Nachdem ihr die Gegner besiegt habt, sammelt ihr die Items ein und könnt – je nach Belieben – die restlichen blauen Kreise mithilfe eurer Karte ausfindig machen und zerschießen. Seht euch außerdem das Muster auf den Grabsteinen der Zwillinge genau an. Nachdem ihr die Gegner rings um die Kirche ausgeschaltet habt, knöpft ihr euch das Rätsel hinter dem Gotteshaus vor. Ihr müsst genau die drei Symbole zum Leuchten bringen, die ihr auf den Grabsteinen gesehen habt. Wählt hierfür in dieser Reihenfolge: 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3. Sobald ihr den Friedhof über den Weg im Südosten verlasst, startet eine Zwischensequenz. Lauft über den Steg, erledigt alle Angreifer und seht euch wie gewohnt gut um, um Items oder Informationen zu entdecken. Genauso verfahrt ihr im Holzfällerlager. Feuert am besten mehrmals mit der Schrotflinte auf die Raben, um möglichst viele davon zu treffen. Geht die Stufen hinab und durch die blaue Tür, hinter der ihr auf Items, eine Schreibmaschine und einen Händler stoßt. Danach geht's durch die Tür im Osten auf einen Pfad, auf dem ihr gleich vor einem rollenden Felsen fliehen müsst, indem ihr auf die Action-Taste hämmert und im richtigen Moment mit einer anderen Tastenkombination zur Seite hechtet. Auf dem Steg rollen mehrere Angriffswellen auf Leon zu. Benutzt Granaten und schweres Geschütz, wenn sich mehrere Gegner nahe beieinander befinden. Hütet euch vor den Sprengfallen und Schlangen! Im nächsten Bereich lauft ihr zuerst den linken Pfad entlang, um eine Zwischensequenz zu beobachten und rote Kräuter zu finden. Danach entscheidet ihr euch für die rechte Abzweigung und speichert das Spiel. Mit dem Boot geht's weiter zur Mitte des Sees.

Bosskampf: Del Lago

Ihr müsst den Hindernissen und dem Monster ausweichen und dabei das Biest mit Harpunen attackieren. Haltet euch immer stark links oder stark rechts, um den Angriffen zu entkommen und um euer Boot um die Hindernisse im Wasser zu manövrieren. Wenn Del Lago euch nicht durch den See zieht, sondern untergetaucht ist, achtet ihr auf rote Pfeile, die euch gelegentlich davor warnen, aus welcher Richtung das Ungetüm attackiert. Trefft ihr es zweimal, taucht es ab, ohne euch zu verletzen. Sollte Del Lago euch vom Boot schubsen, müsst ihr die Action-Taste drücken, um zurück zum Boot zu schwimmen. Atmet nicht zu früh durch, nachdem ihr den Kampf gewonnen habt – ihr müsst noch unter Beweis stellen, wie schnell ihr den Action-Button drücken könnt.

Kapitel 2

Kapitel 2-1

Brecht nach Westen in Richtung Kirche auf. Rüstet euch mit der Schrotflinte aus, bevor ihr den Friedhof betretet – ein tierisches Empfangskommando erwartet euch. Die Kirchentür öffnet ihr mit der runden Insignie. Im Inneren klettert ihr die Leiter auf der linken Seite hinauf und benutzt den Kronleuchter, um zur anderen Seite zu gelangen. Benutzt dort die Konsole, um die Lichter rotieren zu lassen. Bei der roten Scheibe dreht ihr das kleine Schlüsselloch nach unten, bei der grünen nach links und bei der blauen nach rechts. Abschließend kombiniert ihr die Lichter, um die Tür im Süden zu öffnen.

ROLLENDE BOMBE Nachdem ihr Ashley gefunden habt, verlasst ihr die Kirche. Dort feuert ihr auf den Wagen mit den Fässern, der danach zahlreiche Gegner unschädlich macht.

STOLPERSTEIN Während ihr vor dem Giganten flieht, macht ihr zweimal Halt, um auf Felsbrocken an den Seitenwänden zu schießen. Diese halten El Gigante kurz auf und verschaffen euch kostbare Sekunden.

Kapitel 2-2

Nachdem ihr die Kirche verlassen habt, feuert ihr auf den Wagen mit den Fässern, der den Großteil des aufgebrachten Mobs ins Jenseits befördert. Macht euch durch den Tunnel mit dem Händler auf den Rückweg zum Dorf. Führt Ashley nach oben in den Glockenturm und lasst sie dort warten. Jetzt kümmert ihr euch um die Bärenfallen und Gegner, die im Dorf noch ihr Unwesen treiben. Anschließend holt ihr Ashley ab, geht durch das Tor im Nordosten und befehlt ihr, sich im Container auf der rechten Seite zu verstecken. Säubert zuerst den Farmbereich, bevor ihr eure Begleitung zu euch holt und sie euch über das Tor im Nordwesten hilft. Beim Händler rüstet ihr eure Wummen auf – nachdem ihr die Brücke überquert habt, müsst ihr den Angriff von zahlreichen Zombies abwehren. Ihr braucht euch während des Angriffs keine Sorgen um Ashley zu machen – sie versteckt sich selbstständig. Luis kämpft an eurer Seite. Versucht, die Gegner so lange wie möglich aufzuhalten, indem ihr Regale vor die Fenster schiebt und später die Leitern an den Fenstern umstoßt. Geht nie zu nahe an ein Fenster und versucht, alle möglichen Stellen, an denen Gegner eindringen können, im Auge zu behalten. Sammelt die Munition ein, die eure Gegner hinterlassen. Werft Granaten auf Stellen, wo mehrere Gegner beisammenstehen. Das beste Beispiel hierfür sind die obersten Stufen der Treppe.

Kapitel 2-3

Verlasst das Gebäude, verpulvert ein paar Moneten beim Händler und bedient den Hebel im Süden. Ihr habt die Wahl, welches Tor ihr öffnen wollt. Hier sind die Lösungswege für beide Tore.

Rechtes Tor (kurz, schwer)

Bei dieser Verfolgungsjagd ballert ihr zuerst auf den Felsblock oben an der linken Seite der Schlucht, bevor ihr zu dem Tor rennt. Die Ketten ballert ihr beiseite, um keine Zeit zu verlieren. Lauft zwischen den Hütten hindurch und haltet danach kurz an, um auf den Felsblock an der Wand zu eurer Rechten zu ballern. Dahinter feuert ihr die nächsten Ketten auf und geht durch die Tür. Lauft mit Ashley bis zum Ende der Schlucht und lasst sie bei der verschlossenen Tür stehen. Macht kehrt, rennt durch die Beine des Giganten und schnappt euch den Schlüssel, den ihr bereits aus der Ferne in den Trümmern erkennt. Flitzt zurück zu Ashley und geht mit ihr durch die Tür.

Linkes Tor (lang, mehrere Items)

Feuert sofort auf eines der Fässer, um die heranstürmenden Dorfbewohner aufzuhalten. Ashley schickt ihr so bald wie möglich in den Container auf der rechten Seite. Säubert den Weg bis zum nächsten Container, ruft im Anschluss Ashley und lasst das Mädel im Container Platz nehmen. Springt nach unten auf den kleinen Platz und klettert nach der Zwischensequenz sofort wieder die Leiter hinauf, eilt zu der Plattform mit dem Container und erledigt von dort aus den Mob mit Granaten und eurer Schrotflinte. Bei einer der Kettensägen-Schönheiten entdeckt ihr den Schlüssel des Camps, mit dem ihr die Tür unten bei dem kleinen Platz öffnet. Säubert den Bereich dahinter und geht mit eurer Begleitung durch das Tor. Hinter der Brücke lauft ihr zuerst nach rechts, speichert eueren Spielstand und macht Geschäfte mit dem Händler.

Kapitel 2-3

Dann geht's nach oben zur Seilbahn, wo ihr mit dem Gewehr bereits einige Gegner aus der Ferne ausknipst. Anschließend betretet ihr eine Gondel und fahrt nach unten. Dabei benutzt ihr das Gewehr, um die Dorfbewohner, die euch in den anderen Gondeln entgegenkommen, frühzeitig unschädlich zu machen. Versucht, mit einem Schuss immer gleich mehrere Gegner zu treffen. Falls sie nahe kommen, reicht auch ein Treffer aus eurer Pistole. Unten angekommen, lauft ihr die Stufen hinab und entscheidet euch für den Weg zu eurer Linken, falls ihr einen kleinen Schatz entdecken wollt. Über die Stufen rechts geht's weiter nach unten. Ihr trefft auf den nächsten Händler. Lauft den Weg weiter entlang und durch das Tor, bis ihr zu der Scheune gelangt.

Bosskampf: Bürgermeister

Bereits während der Zwischensequenz müsst ihr einem Angriff ausweichen. Wenn der Bürgermeister danach langsam auf euch zuläuft, verpasst ihr ihm eine bleierne Kopfschmerztablette nach der anderen. Lauft seitlich an ihm vorbei, wenn er euch zu nahe kommt. Falls ihr nicht rechtzeitig entwischt, müsst ihr einem Angriff wie gewohnt durch einen flotten Tastendruck ausweichen. Feuert auf die Gasflasche, wenn sich das Ungetüm direkt daneben befindet. Nach zahlreichen Treffern trennt sich der mutierte Kommunalpolitiker von seinen Beinen und hangelt an den Balken entlang. Ballert mit dem Gewehr oder der Pistole auf ihn. Wenn er am höchsten Balken hängt, lauft ihr unter ihm durch und schießt von der anderen Seite des Bereichs aus auf ihn. Während des gesamten Kampfes findet ihr Items in eurer Umgebung.

Kapitel 2-3

Sammelt nach dem Kampf die übrigen Items ein und vergesst keineswegs das falsche Auge des Bürgermeisters. Springt durch das Loch in der Wand. Ihr trefft Ashley, mit der ihr euch auf den Weg zum Lift macht. Oben angekommen, öffnet ihr das Tor mit dem falschen Auge. Dahinter schaltet ihr die drei Fackelträger in der Ferne mit dem Gewehr aus. Wenige Schritte später rast ein Dorfbewohner in einem Laster auf euch zu. Mit einem gezielten Schuss durch die Windschutzscheibe erledigt ihr dieses Problem. Aus dem hinteren Teil des Lasters stürmen einige Feinde heraus, die ihr aber mithilfe eurer Schrotflinte schnell ins Jenseits befördert. Am Ende des Wegs liegt das Schloss.

BÜRGERMEISTER Achtet während des gesamten Kampfes darauf, dass euch der Bürgermeister nicht zu nahe kommt. Ansonsten müsst ihr damit rechnen, von einer seiner verheerenden Attacken erwischt zu werden.

Metroid Prime 2 Echoes

Teil 3

Mit unserer Lösung findet ihr **die letzten Schlüssel auf Anhieb.**

DARK VISOR Mit dieser Ansicht entdeckt ihr getarnte Gegner.

Helle Welt: Geheiligte Festung

Nach dem Spider-Wächter

Begebt euch zuerst zur Halle der Kampfkunst. Über die Spider-Schienen gelangt ihr durch die kleine Öffnung. Weiter geht's danach im Reaktorkern. Im unteren Bereich des Raums scannt ihr die Tür mit dem blauen Hologramm. In der Kammer dahinter findet ihr die Übersichtskarte für diesen Bereich.

Eingang zur Geheiligten Festung

Über den Reaktorzugang erreicht ihr den Eingang zur Festung. Nach der Zwischensequenz an der Brücke haltet ihr euch links und rennt in die Mulde. An den Spider-Schienen rollt ihr nach oben. In der Mitte des Abgrunds lasst ihr euch in den Ring fallen und benutzt den Boost, um die parallel laufenden Schienen zu erreichen. Lasst euch von einer Bombe zur Bahn katapultieren. Benutzt den Aufzug, um zum Tempel zu gelangen. Begebt euch zum Transporter bei der Allee der Augen und fahrt damit zum Sumpf von Torvus. Schlagt euch bis zur Hydrodynamo-Station durch. In der zentralen Hydrokammer schwimmt ihr nach Norden zu den Spider-Schienen. Rollt nach oben und betretet das Portal.

Bossgegner: Power-Bomben-Wächter

Diesen Gegner bezwingt ihr, indem ihr die Spider-Bahnen entlang rollt und in jeder der vier Bombenmulden eine Explosion auslöst. Dabei müsst ihr den Sprengladungen des Bossgegners aus dem Weg gehen. Damit ihr möglichst schnell vorankommt, rollt ihr immer nach rechts. Dadurch könnt ihr euch meist zur nächsten Bahn fallen lassen und müsst nicht darauf warten, dass eure eigene Bombe in die Luft geht, um euch zur nächsten Schiene zu katapultieren. Nachdem ihr den Feind besiegt habt, rollt ihr nach oben und sammelt das neue Upgrade ein. Springt hinauf zur gelben Tür und zündet eine Power Bombe, damit sich Riegel löst.

Schacht des Untertempels

Hüpft die Stufen hinauf und feuert auf die Tentakel. Oben angekommen, müsst ihr erneut eine gelbe Tür öffnen. Nachdem ihr die Gegner bezwungen habt, springt ihr über die Plattformen nach oben. In der Mitte des Raums rollt ihr in die Kugelkanone. Nachdem ihr gespeichert habt, springt ihr ein paar Ebenen hinab und schwingt mit dem Grabble-Beam zur Lichttür. In der Krypta benutzt ihr das Portal, um in die helle Welt zurückzukehren. Mit der Kugelkanone gelangt ihr zur Lichttür. Macht euch nun auf den Weg zu den Tempelanlagen. Von der Allee der Augen geht's weiter nach Norden zum Übergang zum Windfang. Entriegelt die gelbe Tür mit einer Power Bombe. In der nächsten Zone erledigt ihr die Gegner und benutzt das Portal.

Düsterer Windfang

In diesem Raum stehen vier Gyro-Generatoren, mit denen ihr die vier Ringe in der Mitte des Abschnitts ausrichten könnt. Mithilfe der Kugelkanonen gelangt ihr zu den einzelnen Generatoren. Richtet alle Ringe zunächst so aus, dass sie sich braun verfärben. Wenn alle vier Ringe eingefärbt wurden, begebt ihr euch vor das Portal und markiert die vier Punkte der Ringe mit der Raketenzielaufschaltung. Nach der kurzen Zwischensequenz wiederholt ihr das Spiel. Diesmal müsst ihr alle Ringe so anordnen, dass sie sich blau verfärben. Nach der zweiten Raketensalve lauft ihr durch das Portal. Schwingt mit dem Grabble-Beam zur Kugelkanone und lasst euch auf die obere Plattform katapultieren. Sammelt den Sunburst ein und erledigt die Gegner. Begebt euch nach dem Kampf direkt zum GFMC-Lager. Weiter geht's zur Geheiligten Festung.

Helle Welt: Geheiligte Festung 2

Großes Gyro-System

Marschiert zur Halle der Kampfkunst und setzt den Spider-Ball ein, um zum Aufzug zu gelangen. Euer Ziel ist das große Gyro-System. Fahrt mit der zweiten Plattform in die obere Ebene und legt eine Power Bombe bei den umgestürzten Fässern ab. Ordnet erneut die Blöcke an. An den Farben der Strahlen erkennt ihr, wohin die Blöcke gehören. Danach fahrt ihr mit der Plattform zur zentralen Ebene dieses Raums. Lasst den Kugelkanal hinter euch und lauft zum Kern. Rollt Spider-Schienen des zweiten Rings entlang und benutzt den Boost, um euch durch die Scheibe zu schießen. Im nächsten Raum nutzt ihr die Gelegenheit und scannt die dunkle Samus. Biegt nach rechts ab und wartet, bis die Tür herunter-

POWER-BOMBEN-WÄCHTER Ihr kommt besonders schnell voran, wenn ihr immer nach rechts rollt.

DÜSTERER WINDFANG Alle Ziele müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein.

fährt. Folgt dem Verlauf der Gänge, damit die Zwischensequenz beginnt.

Bossgegner: Dunkle Samus

Scannt euren Gegner und macht euch mit dem Power Beam oder dem Light Beam an die Arbeit. Spart nicht mit euren Raketen und setzt einige Super Missiles ein. Im Prinzip läuft dieser Kampf genauso ab wie der erste. Während der Auseinandersetzung benutzt die dunkle Samus einige neue Angriffe. Weicht den Morph-Ball-Angriffen mit Seitwärtssprüngen aus und benutzt den Dark Visor, wenn euere Gegnerin die Tarnung aktiviert. Solange Samus über dem Boden schwebt, könnt ihr sie mit nahezu allen Angriffen verletzen.

Kuppe

Nach dem Kampf springt ihr auf die Plattform hinter der zerbrochenen Glasscheibe und lauft den Sims nach links entlang. Aktiviert das Portal und reist in die dunkle Welt. Folgt erneut dem schmalen Weg und rollt die Spider-Bahn hinauf. Auf dem runden Platz benutzt ihr den Gyro-Generator, um die Konstruktion um 180 Grad zu drehen. Arbeitet euch an der Bahn entlang und springt bei der Schräge mit dem Boost ab. Anschließend öffnet ihr das Portal und kehrt in die Lichtwelt zurück. Springt zur gegenüberliegenden Plattform und sammelt den Echo Visor ein. Aktiviert das neue Gerät und feuert auf die drei orangefarbenen Markierungen. Anschließend fahrt ihr mit dem Aufzug nach unten. Beim Kontrollposten setzt ihr erneut den Echo Visor ein, um den versteckten Schließmechanismus zu finden. Im großen Gyro-System habt ihr die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Marschiert zur Halle der Kampfkunst. Aktiviert das Portal in diesem Raum und begebt euch in die dunkle Welt. In der Kammer der Auslese rollt ihr die Spider-Bahn an der Säule hinauf und zerstört die Blöcke mit einer Bombe. Danach könnt ihr euch den ersten Schlüssel unter den Nagel reißen. Euer nächstes Ziel ist der Reaktorkern in der hellen Welt. Dort springt ihr über die Plattformen hinauf zur gelben Tür. Zündet eine Power Bombe und betretet diesen Raum.

Transitstation

Nachdem ihr das Geschütz zerstört habt, legt ihr eine Power Bombe vor der Scheibe ab. Sobald der Weg frei ist, steigt ihr durch das Portal. Macht den Feind kampfunfähig und benutzt das Lichtportal. Rollt durch den Tunnel auf der linken Seite und aktiviert das nächste Portal. Rollt die Spider-Bahn hinauf und setzt eure Reise fort. Über die nächsten Spider-Schienen erreicht ihr die gegenüberliegende Seite des Raums, wo ihr einen Power-Bomben-Container einsammelt. Verlasst diesen Abschnitt durch die zweite Tür und betretet den zentralen Forschungsbereich. Nachdem ihr die Gegner beseitigt habt, rollt ihr zur blauen Energiewand auf der rechten Seite und die Kugel-Schienen hinauf. Am Ende der Bahn wartet ein Missile Container auf euch. Danach schaltet ihr auf den Echo Visor und zerstört die drei Schlösser, um das Tor zu öffnen. Reist durch das Portal in die dunkle Welt. In diesem Raum benötigt ihr ebenfalls den Echo Visor, um die Schlösser zu entdecken. Nachdem ihr die Konsole gescannt habt, springt ihr in die neue Öffnung und aktiviert das Portal zur hellen Welt.

SAMUS Mit dem Dark Visor erkennt ihr den Bossgegner trotz Tarnanzug.

Wartungsroboter

An dieser Stelle müsst ihr euch mit dem abtrünnigen Wartungsroboter herumschlagen. Hängt euch immer an die Kugelbahn, da ihr von Stromschlägen getroffen werdet, falls ihr nach unten fallt. Benutzt den Boost, um die rot leuchtende Stelle zu treffen und arbeitet euch nach oben vor. Am einfachsten besiegt ihr den Feind, indem ihr nie seitwärts rollt und zum Ausweichen und Angreifen immer den Boost einsetzt. Sobald ihr die Maschine zerstört habt, rollt ihr die Bahn entlang durch den Tunnel zur nächsten Tür. In der nächsten Kammer zerstört ihr das Echoschloss und lasst euch von der Kanone hinaufkatapultieren. In der Wachstation springt ihr über die rotierenden Plattformen zur anderen Seite des Raums. Euer Ziel ist die Spider-Bahn, die waagerecht an der Wand entlang läuft. In der Mitte der Bahn springt ihr per Bombe auf die nächsten Schienen. Dadurch gelangt ihr in die Mitte dieses Abschnitts, wo ihr in die Kugelkanone rollt. Haltet noch während des Flugs die R-Taste gedrückt, da ihr an einem Spider-Bahn-Kurs ankommt. Wenn ihr an den drehenden Schienen hängt, müsst ihr die Bombe zünden, kurz bevor ihr an den Stangen vorbeikommt. An der Abzweigung im Rohr rollt ihr nach hinten und nicht nach rechts. Dort findet ihr einen Container für Beam-Munition. Rollt danach zurück und biegt bei der Abzweigung nach rechts ab. Begebt euch erneut zur Kugelkanone und wiederholt den Vorgang. Beim großen viereckigen Feld, auf dem mehrere Kugel-Schienen angebracht sind, heftet ihr euch an die Bahn auf der rechten Seite. Dieser Weg führt euch nach unten zu einer Bombenmulde, mit der ihr das Tor öffnet.

Flugausbildungsstätte

Erledigt die beiden Piraten mit dem Dark Visor. Weiter geht's nach rechts zur nächsten Tür. Schwingt zur anderen Seite. Lauft nach links und lasst euch nach unten auf die nächste Ebene fallen. Danach aktiviert ihr das Portal. Springt hinauf zur Tür und betretet die Tresorebene. Lauft über die Brücke und lasst euch in der Kammer nach unten fallen. Betätigt die Bombenmulde und scannt anschließend die Konsole. Der Weg zum Portal ist nun frei und ihr könnt die dunkle Welt betreten. Schwingt zur anderen Seite, scannt die Wespen und hüpft durch das Portal. Weiter geht's nach links über die schwebenden Plattformen. Dort bedient ihr beide Gyro-Generatoren. Wiederholt den Vorgang auf der anderen Seite. Kehrt nun durch das Portal zurück, schwingt zur anderen Seite, begebt euch dort in die Lichtwelt und lauft über die Brücke. Betätigt erneut die Bombenmulde und holt euch die Screw Attack. Von dieser Plattform aus benutzt ihr die Screw Attack mehrmals hintereinander und gelangt so zu der Tür auf der anderen Seite der Brücke. Die nächste Station ist der Westtransporter zum Zentralbereich. Lasst euch in den Schacht fallen und rollt bei der Kugelbahn in den Schacht auf der linken Seite. Bei den beiden Abzweigungen rollt ihr immer nach rechts, damit ihr den Missile Container nicht verpasst. Euer neues Ziel ist der zentrale Forschungsbereich, wo ihr durch das Portal geht.

Gerüstkomplex

Springt auf den Ring des Zylinders und geht zur Tür im Westen. Benutzt die Screw Attack und springt zwischen

TEMPELSCHLÜSSEL Sprengt die Blöcke in die Luft und schnappt euch den Schlüssel.

WARTUNGSROBOTER Springt mit dem Boost gegen die leuchtende Stelle, um den Feind zu verletzen.

SCHIENEN Zündet die Bomben, wenn ihr die roten Stangen passiert.

QUADRAXIS Die Panzerungen zerstört ihr mit Super-Missiles.

den Wänden hin und her. Öffnet die nächste Tür und sammelt den Schlüssel ein. Jetzt scannt ihr die Konsole, um Schutzschilde abzuschalten. Kümmert euch um die Gegner und setzt die Screw Attack ein, um auf die Plattform links zu gelangen. Weiter geht's zur Lichtwelt. Lauft durch die Lichttür und scannt die Konsole. Springt in den Schacht auf der linken Seite und nehmt den Energie-Tank an euch. Schwingt zur nächsten Tür. Euer Ziel ist die Dynamoanlage, wo ihr durch das Portal rennt. Im angrenzenden Raum erledigt ihr den Feind und entriegelt die Echotür. Springt auf eine der Plattformen, die neben der Kugel schweben und lasst euch nach unten fallen. Rollt die Bahn nach oben und begebt euch an die Spitze der Kugel. Bei der schrägen Schiene benutzt ihr den Boost und sammelt den Schlüssel ein. Danach geht's durch die rote Tür zum Speicherpunkt. Lauft weiter zum oberen Durchgang im Norden. In der folgenden Kammer bessert ihr euren Munitionsvorrat auf. Nachdem ihr euch ausgerüstet und abgespeichert habt, öffnet ihr die Tür im Süden des Gyro-Systems. Springt in den Lichtschein und öffnet die Barriere. Betretet den nächsten Abschnitt und lauft auf den monströsen Gegner zu.

Bossgegner: Quadraxis

Nach der Zwischensequenz scannt ihr euren Gegner und verwandelt euch in den Morph-Ball. Benutzt den Boost und attackiert die roten Stellen an den Beinen des Bossgegners, damit ihr die wichtigen Heilungskugeln einsammeln könnt. Allerdings müsst ihr diese Stelle nicht zwingend zerstören. Bearbeitet die Kniepanzerungen des Feindes, wenn sie eine blaue Farbe annehmen. Zwei Super-Missiles pulverisieren einen Panzer. Nachdem ihr alle vier Beine demoliert habt, macht sich der Kopf des Bossgegners selbstständig. Wechselt auf den Echo Visor und ballert auf die Antenne, die dem Kopf taktische Daten übermittelt. Wenn diese zerstört ist, könnt ihr die Antenne des Schädels bearbeiten. Nach dieser Sequenz dürft ihr euch um einige Quads kümmern. Sobald ihr die drei Sensoren zerstört habt, geht der Kampf in die letzte Phase. Bearbeitet den Bossgegner mit dem Lightbeam, bis er blind umherfliegt. Rollt an den Spider-Bahnen der Beine nach oben und nutzt den Boost, um euch direkt auf den Kopf zu katapultieren. Haltet weiterhin die R-Taste gedrückt und begebt euch in eines der Löcher, wo ihr eine Bombe zündet. Wiederholt diesen Vorgang, bis der Kampf vorbei ist.

Energie

Nachdem ihr die neue Waffe eingesammelt habt, klettert ihr auf die Plattform und springt zur Tür, die gegenüber dem Eingang liegt. Betätigt die Maschine und holt euch die Energie ab. Kehrt in den Bossraum zurück und eilt durch die nächste Tür. Sobald ihr den Gang hinter euch gelassen habt, erledigt ihr die Piraten und eilt durchs Portal. Beim Pfad des Hüters wartet ein Echorätsel auf euch. In der Mitte des Gangs aktiviert ihr den Visor und wechselt auf den Annihilator Beam. Feuert auf die orangefarbene Markierung auf der Tür, um die Melodie zu erfahren. Danach schießt ihr auf die drei Schlösser und spielt die Töne in der richtigen Reihenfolge ab. Als Belohnung erhaltet ihr einen Missile Container. Marschiert anschließend zum Energieregulator der Festung und seht euch die Zwischensequenz an. Im großen Gyro-System springt ihr in der Kammer nach unten und löst ein weiteres Melodierätsel. In der Halle der Kampfkunst lauft ihr in Richtung Portal. In dem Glastunnel zündet ihr eine Power-Bombe und lasst euch nach unten fallen. Öffnet die neue Tür und benutzt den Aufzug.

QUADRAXIS Rollt in die Löcher des Schädels und zündet eine Bombe.

Ödland von Agon

Verdammter Eingang

Entriegelt die gelbe Tür und macht euch auf den Weg zum Portal in der Kommandozentrale. Marschiert zur Phazon-Stätte vom Dunklen Agon und erledigt die Feinde mit dem Light Beam. Danach springt ihr auf die Plattformen und benutzt die Screw Attack, damit ihr zur grauen Tür gelangt. Hier liegt der Sonic Boom. In der dunklen Oase aktiviert ihr das Portal, um in die Lichtwelt zu reisen. Lauft zur Bioenergie-Gewinnung und aktiviert die drei Maschinen. Alle Blöcke der mittleren Säule müssen nach unten gefahren werden. Sobald dies erledigt ist, lauft ihr hinter die dritte Steuerkonsole und rollt die Spider-Bahn hinauf. Lasst die Lücken hinter euch und hüpft an den Schienen entlang bis zur Mitte des Raums. Springt zur mittleren Säule und von dort aus weiter zur Tür. Sackt den Missile Container ein und rennt zur Förderanlage A. Auf der untersten Ebene aktiviert ihr den Scan Visor und sucht nach der brüchigen Stelle der Wand. Zündet dort eine Power Bombe und lasst euch von der Kanone zu den Spider-Schienen katapultieren. Mit Bomben arbeitet ihr euch nach links voran und nehmt den Missile Container mit. Das nächste Ziel ist der große Förderhof, wo ihr den Echo Visor aktiviert. Zerstört die drei Schlösser und schnappt euch den Energie-Tank mithilfe der Screw Attack. Anschließend fahrt ihr mit dem Transporter zu den Tempelanlagen.

Erhabener Tempel

Begebt euch zur Tempelbaustelle und benutzt den Transporter, um zum erhabenen Tempel zu gelangen. Beim zentralen Energieregulator erhaltet ihr einen neuen Anzug. Fahrt mit dem Tempeltransporter C nach unten. In der Kammer der Augen tretet ihr durch das Portal.

Beim Zugang zum Schrein öffnet ihr die lilafarbene Tür. Scannt alle Objekte und kehrt in den Zugang zum Schrein zurück. Diesmal geht's weiter durch die grüne Tür. Im besudelten Schrein besiegt ihr die Feinde und wechselt auf den Dark Visor. Zerstört den fliegenden Ing und sammelt den ersten Schlüssel ein. Im Zugang zum Lager kehrt ihr in die Lichtwelt zurück. Danach benutzt ihr das Portal in der Tempelbaustelle.

Kultstätte der Finsternis

Öffnet die lilafarbene Tür, springt in den Pfuhl der Verdammnis und erledigt die beiden Gegner. Danach sucht ihr die Gegend mit dem Dark Visor ab, um den fliegenden Boten zu entdecken. Zerstört diesen Ing und sammelt den Schlüssel ein. Durchs Portal geht's zurück in die Lichtwelt, wo ihr euch zum GMFC-Lager begebt. Mit der Screw Attack springt ihr von der Erhöhung auf das Raumschiff. Am Heck der Maschine liegt ein Missile Container. Durch das Portal beim geheiligten Pfad betretet ihr die dunkle Welt. Sobald ihr die Feinde besiegt habt, schaltet ihr auf den Echo Visor und löst das Melodierätsel. Als Lohn für eure Mühen erhaltet ihr einen Container für Beam-Munition. Durchquert den nächsten Tunnel und erledigt alle Feinde im Phazon-Grund. Beim Abgrund aktiviert ihr den Dark Visor und springt über

ENERGIESTRAHL: Mit dem neuen Anzug springt ihr in den Strahl, um einen Energie-Tank abzustauben.

ING-IMPERATOR Bearbeitet den Bossgegner mit dem Sonic Boom.

die Plattformen zum Missile Container. Öffnet die lilafarbene Tür und setzt euren Weg fort.

Vorhof des Reliquiars

Über die Säulen und Plattformen hüpft ihr nach oben, lauft über die Brücke und öffnet die Tür. Benutzt den Dark Visor, um das schwebende Behältnis zu entdecken. Schnappt euch den Schlüssel und kehrt durch das Portal in die Lichtwelt zurück. Eilt zum großen Tempel, wo ihr den Light Suit erhalten habt, und benutzt den Teleporter, um zum Ödland von Agon zu reisen. Das nächste Portal liegt in der Kommandozentrale. Rennt zur Oase der Dunkelheit und sprengt die Wand mit einer Power Bombe. Taucht in die Flüssigkeit und macht den Ing-Behälter mithilfe des Dark Visor ausfindig. Zerstört das Teil und schnappt euch den Schlüssel. Weiter geht's zum Schlachtfeld, wo ihr den Dark Visor aktiviert und über die Plattformen hüpft. Auf einer der oberen Ebenen findet ihr einen versteckten Behälter, der einen weiteren Schlüssel beinhaltet.

Sumpf vom Dunklen Torvus

In der fauligen Laube begebt ihr euch zur anderen Seite des Verbindungsgangs. Dort legt ihr erneut eine Power Bombe und entriegelt so die Tür. Springt ins Wasser und sucht die Gegend mit dem Dark Visor ab, da sich der nächste Schlüsselträger in der Nähe aufhält. Weiter geht's zur Opferhalle in der dunklen Welt, wo ihr die Sperren vor den beiden Türen mit Power Bomben in die Luft jagt. Lauft durch die dunkle Tür und rollt zum Verlies. Springt ins Wasser und aktiviert den Lichtkristall, damit sich der Feind vom Durchgang entfernt. Wiederholt den Vorgang im nächsten Abschnitt. Danach scannt ihr die Umgebung mit dem Dark Visor, um den Schlüsselträger zu finden. Weiter geht es durch das Portal in der Krypta.

Versammlungshalle

Durchquert die Kammer der Auslese und überwindet den Pfad der Wachsamkeit mithilfe der Screw Attack. Hinter der roten Tür findet ihr einen Speicherpunkt und auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr eure Waffen neu aufladen. Öffnet die gelbe Tür und lauft weiter bis zum Eingang des Nestes. Springt mit der Screw Attack über den Abgrund und stellt euch in den gelben Lichtstrahl. Setzt erneut die Screw Attack ein, um auf die andere Seite zu gelangen. Danach aktiviert ihr den Dark Visor und macht den Schlüsselbehälter ausfindig. Kehrt zurück in die Kammer der Auslese und reist in die Lichtwelt. Weiter geht's zur Dynamoanlage, wo ihr durch den Kugelabschnitt rollt und die gelbe Tür öffnet. In der Kammer benutzt ihr das dunkle Portal.

Dynamoanlage des Nestes

Rollt in den nächsten Raum und hängt euch an die Spider-Bahn am Ende des Tunnels. Boostet euch von Kugel zu Kugel, um die andere Seite zu erreichen. Mit dem Dark Visor entdeckt ihr den letzten Schlüsselhüter. Verwendet das gleiche Portal. Begebt euch zum Energie-Regulator der Festung und teleportiert euch zum erhabenen Tempel. Fahrt mit dem Tempeltransporter C hinab, betretet die Klamm der Augen und steigt durch das Portal. Marschiert zum Vorhof des Himmelstempels und liefert die neun Schlüssel ab. Durch den Lichtstrahl in der Mitte des Raums gelangt ihr zum neuen Abschnitt. Nach der Zwischensequenz springt ihr die Plattformen hinauf zum Speicherpunkt. Verlasst den Ankunftsraum und springt zwischen den beiden Wänden nach oben. In der großen Arena wartet ein Bossgegner.

Finale

Bossgegner: Ing-Imperator

1. Phase: Scannt zunächst beide Körperteile eures Feindes. Wenn der Gegner seine Tentakel über den Boden wirbelt, weicht ihr diesem Angriff mit einem Doppelsprung aus. Sobald die Tentakel leuchten, lauft ihr zurück zur Wand. Achtet allerdings darauf, dass ihr nicht in den blauen Schleim tretet. Macht euch aus dem Staub, sobald sich die Tentakel sammeln und Energie aufbauen. Zerstört sie mit dem Annihilator oder mit Raketen. Alternativ legt ihr Power-Bomben auf den Boden, solange die Tentakel dicht über dem Boden schweben. Sobald die Energiekugel zum Vorschein kommt, könnt ihr dem Boss Schaden zufügen. Schickt einen Sonic Boom genau zwischen die beiden Schutzschilde. Wiederholt den Vorgang so lange, bis die Zwischensequenz startet.

2. Phase: Verwandelt euch in den Morph-Ball und rollt am Boss entlang. Ihr müsst die hellen Felder mit Bomben beschädigen, damit ihr diese Form des Gegners besiegt. Sobald eine der verwundbaren Stellen ausreichend Schaden genommen hat, entweicht dort lilafarbene Energie. Mit einigen Power Bomben beschleunigt ihr diesen Vorgang. Wenn ihr neue Raketen oder Lebensenergie braucht, zerstört die kleinen Ings, die auf dem Boss herumklettern.

3. Phase: Dieser Gegner ist eine große Version des Ing-Kämpfers. Weicht den Angriffen mit Seitwärtssprüngen aus. Solange das Herz des Gegners rot leuchtet, schießt ihr Super-Missiles in das Maul des Bossgegners. Springt in die Luft, bevor ihr feuert, da die Raketen sonst leicht an einem der Beine abprallen. Wenn das Herz hell leuchtet, verwendet ihr den Dark Beam, um wirkungsvolle Treffer zu landen. Sobald das Herz lilafarben leuchtet, setzt ihr den Light Beam ein. Für den Fall, dass ihr noch genügend Munition zur Verfügung habt, setzt ihr den Annihilator Beam ein, um besonders viel Schaden zu verursachen. Nach der Zwischensequenz flüchtet ihr durch den Teleporter.

Bossgegner: Dunkle Samus

Zu Beginn bearbeitet ihr Samus mit dem Light Beam oder Power Beam. Wenn sie sich unsichtbar macht, setzt ihr den Echo Visor ein, um euren Feind zu entdecken. Falls die dunkle Samus aus einer Schicht von Phazon umgeben ist, weicht ihr den Strahlenattacken aus. Sobald kleine Phazon-Partikel in eure Richtung schweben, ladet ihr den Power Beam auf und saugt sie mit eurer Waffe auf. Wenn die Waffe blau leuchtet, feuert ihr eine Salve in Richtung Bossgegner. Setzt diese Taktik so lange ein, bis die dunkle Samus vernichtet ist.

ING-IMPERATOR Springt in die Luft und feuert die Raketen ab, damit die Geschosse nicht an einem der Beine abprallen.

LETZTER ENDGEGNER: Ladet den Power Beam mit Phazon auf und feuert auf Samus.

TimeSplitters Future Perfect

Dank unserer Tipps werdet ihr zum Schützenkönig – egal in welcher Zeit.

Wir haben das Shooter-Spektakel auf der Normal-Schwierigkeitsstufe durchgespielt und für euch einige Hinweise zusammengestellt. Einerseits verraten wir euch grundlegende Tipps, die euch dabei helfen, länger am Leben zu bleiben, und andererseits Taktiken für die Boss-Kämpfe. Wir wünschen euch viel Spaß in den abgedrehten Welten von *TimeSplitters 3*!

Allgemeine Spieletipps:

Waffen, Kämpfe und Items

- Benutzt Granaten, sobald sich mehrere Gegner auf einem Haufen befinden. So spart ihr Munition.
- Zielt auf die Köpfe eurer Mitstreiter. Häufig reicht bereits ein Treffer ins Oberstübchen, um einen Gegner ins Jenseits zu schicken. Dies gilt auch für Roboter!
- Sammelt die Waffen und Munition eurer Kontrahenten auf. So lauft ihr kaum Gefahr, während eines Feuergefechts plötzlich ohne Munition dazustehen.
- Sucht in eurer Umgebung immer nach Stellen, an denen ihr euch im Kugelhagel verschanzen könnt. Von dort aus erledigt ihr die Gegner.
- Benutzt die Zoomfunktion zum Zielen, um eure Gegner besser zu treffen.
- Sucht eure Umgebung genau ab! Häufig findet ihr etwas abseits nützliche Items.
- Macht euch die Fässer zunutze. Entweder ihr schleudert sie mit dem Up-Link auf eure Feinde oder feuert darauf, wenn sich Feinde direkt daneben aufhalten.

Boss-Strategien:

1924 – Lang lebe Schottland – Panzer

Sucht während des Kampfs Deckung in den seitlichen Gängen. Verharrt dabei nicht zu lange an einer Stelle, da das Blechungetüm sonst eure Deckung in Schutt und Asche legt. Verlasst kurz eure Deckung, um mit einer starken Wumme (am besten mit der Sekundärfunktion der K-MP) mehrmals auf den Tank zu schießen, bevor ihr euch in den Gängen auf die Suche nach weiterer Munition macht. Achtet immer darauf, ob das Kanonenrohr des Panzers auf euch gerichtet ist. Wenn ja, solltet ihr schleunigst das Weite, beziehungsweise einen sicheren Unterschlupf suchen.

1969 – Der Khallos-Express – Helikopter

Schützt den zweiten Cortez, indem ihr vorerst die Schergen auf dem Zug auf dem Parallelgleis ausschaltet. Verschwendet keine Munition, indem ihr auf den Heli ballert. Stattdessen kämpft ihr euch durch den Zug bis zum Raketenwerfer voran. Schnappt euch die Wumme, visiert den Hubschrauber so lange an, bis die Zielmarkierung erscheint, und feuert eine Rakete ab. Wiederholt den Vorgang dreimal und der Helikopter ist Geschichte.

1969 – Der Khallos-Express – Khallos

Lauft auf dem Dach des Zugs Richtung Lok, bis sich euch Khallos in den Weg stellt. Rüstet euch am besten mit der Schrotflinte aus und nehmt den Boss aus nächster Nähe aufs Korn. Bleibt dabei ständig in Bewegung, um seinen Schüssen zu entkommen. Nach einigen Treffern segnet der Schurke Khallos das Zeitliche.

PANZER Sobald sich das Rohr des Blechungetüms auf euch zudreht, sucht ihr euch ein sicheres Plätzchen.

KHALLOS Nehmt diesen Boss ständig unter Beschuss und weicht mit Seitwärtsschritten seinen Angriffen aus.

WURMWESEN Gebt gezielte Schüsse auf das Fass ab, sobald der Endgegner sein Maul aufreißt.

SPLITTER-CROW Nehmt den Crow Stück für Stück auseinander, indem ihr gezielt seine Schwachstellen angreift.

SPLITTER-CROW Sobald ihr alle Bereiche des Gegners ausreichend beschossen habt, ist er weiteren Attacken wehrlos ausgeliefert.

1994 – Haus der tausend Schrecken – Dämon

Versteckt euch hinter einem der Balken in der Mitte des Dachbodens und feuert aus eurer Deckung heraus auf alle Zombie-Gegner. Sobald ihr diese allesamt endgültig zum Schweigen gebracht habt, ist der Dämon besiegt. Weicht seinen Feuer-Attacken, die er durch eine Drehung ankündigt, aus, indem ihr euch seitlich bewegt.

1994 – Haus der tausend Schrecken – Wurmwesen

Den vielfältigen Attacken des riesigen Wurmwesens entkommt ihr, indem ihr immer seitlich um das Becken lauft, von dem aus die Bestie euch angreift. Feuert kontinuierlich auf den Körper des Wesens und gebt einen gezielten Schuss auf das Auge am Rumpf des Viehs ab, sobald es sich öffnet.

1994 – Kellergeister – Wurmwesen

Hier weicht ihr ständig zur Seite hin aus, um keine Treffer einstecken zu müssen. Nachdem das Wurmwesen Feuer gespieen hat, beugt es sich nach vorne, reißt dabei sein Maul auf und gibt euch freie Sicht auf das zu zerstörende Fass. Feuert mehrere Schüsse mit der Harpune darauf ab, bis es explodiert und das Wurmwesen Geschichte ist.

2243 – Crowsame Realität – Riesenroboter

Zuerst stockt ihr auf der Brüstung euren Granatenvorrat auf. Eilt dann immer um die beiden Pfeiler in der Mitte herum, weicht den Raketen aus und feuert dabei kontinuierlich auf den Roboter. Setzt hier vor allem wirkungsvolle Granaten ein!

2243 – Crowsame Realität – Splitter-Crow

Hütet euch den ganzen Kampf über vor den Granaten, die er aus den jeweils zwei Granatwerfern auf euch feuert. Außerdem verfügt er an jeder Seite über zwei kleine Geschütze und über eine große Wumme auf seinem Hinterteil. Um das Ungetüm schnellstmöglich auszuschalten, ballert ihr zuerst auf die beiden kleinen seitlichen Geschütze, anschließend auf die Granatwerfer und zuletzt auf das Geschütz auf dem Allerwertesten dieses Boss-Gegners.

1924 – Perfekte Zukunft – Splitter-Crow

Der letzte Kampf des Spiels besteht aus zwei Teilen und sticht vor allem durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad hervor. Munitionsprobleme erwarten euch keine, stattdessen müsst ihr den Kampf ohne hilfreiche Items wie Gesundheitspakete und Panzerung durchstehen. Sobald ihr die Arena betreten habt, feuert ihr ununterbrochen auf die grün markierten Bereiche an Crows Körper. Wenn ihr alle Bereiche mit ausreichend Treffern eingedeckt habt, kann Crow sich nicht mehr bewegen und verfärbt sich rot. Jetzt müsst ihr nicht mehr so genau zielen, sondern könnt wild drauflosballern. Im zweiten Teil der Begegnung geht ihr im Großen und Ganzen genauso vor wie zuvor: Ballert auf die markierten Bereiche, bewegt euch dabei zur Seite und versucht, nicht im Sichtfeld des Bosses herumzustolzieren. Falls euch die Munition ausgeht, haltet ihr Ausschau nach der K-MP, die ihr auf dem Boden findet. Diese Waffe erscheint nach dem Aufheben immer wieder, weswegen ihr euch in diesem letzten Kampf keine Gedanken um Munition machen müsst.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube

_____
_____
_____

GBA/GBA SP

_____
_____
_____

5. Bist du mit der Auswahl an DS-Starttiteln zufrieden, die zusammen mit der Konsole erscheinen?

Auf jeden Fall. ❑
Die Auswahl ist ganz gut. ❑
Na ja, etwas mehr Spiele hätten es schon sein können. ❑
Überhaupt nicht. Kein einziges Spiel interessiert mich. ❑

6. Sind ca. € 150,- deiner Meinung nach für den Nintendo DS ein angemessener Preis?

Ja. ❑
Nein, ist zu viel. ❑
Ich war überrascht, dass er nur 150 Euro kostet. ❑
Ich persönlich hätte mit weniger gerechnet. ❑

7. Der Nintendo DS ist der PSP grafisch unterlegen. Was meinst du dazu?

Deswegen kaufe ich ihn mir auch nicht. ❑
Das ist zwar schade, aber auch zu verkraften. ❑
Die Grafik ist egal. Die innovativen Features sind wichtiger. ❑

8. Die Spiele für den Nintendo DS sollen zwischen 30 und 40 Euro kosten. Bist du mit diesem Preis zufrieden?

Ja. ❑
Ist zwar immer noch viel, aber geht schon. ❑
Nein. Ist definitiv zu viel. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 04/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Interview mit Bernd Fakesch	____	❑	❑	❑
Vorschau Killer 7	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Resident Evil 4	____	❑	❑	❑
Test Tak 2: Stab der Träume	____	❑	❑	❑
Test Super Mario 64 DS	____	❑	❑	❑
Test Wario Ware Touched!	____	❑	❑	❑
Test Project Rub	____	❑	❑	❑
Test Rayman DS	____	❑	❑	❑
Test Polarium	____	❑	❑	❑
Import-Test Catch! Touch! Yoshi	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: PoP: Warrior Within	____	❑	❑	❑
Backstage: Nintendo Teil 2	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Resident Evil 4	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 04 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Sascha Schmitz
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Verantwortlich im Sinne des Presserechts:
Oliver von Quadt

Anzeigenberatung:
Sven Wedig
Telefon: +49 - (0) - 30 - 85954 - 641
s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen

ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games · PC Action · Widescreen · Hardware · PlayZone · Xbox Zone · Kids Zone · SFT

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2004 29.710 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	**21, 65, 77, 94**
Gamestore	**37**
Nintendo	**2, 99, 100**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Entwicklungsland Deutschland?

DIE KOLUMNE

Wir hinken hinterher

Mein Besuch bei Bernd Fakesch, dem General Manager von Nintendo Deutschland, bestätigte nur, was ich ohnehin schon wusste: Deutschland ist, überspitzt ausgedrückt, ein Entwicklungsland in Sachen Videospiele. Nur zwölf Prozent der Haushalte in Deutschland verfügen über eine Konsole. Der Markt in Großbritannien ist doppelt, der in den USA dreimal so groß – von Japan erst gar nicht zu sprechen. Dort gehören Videospiele längst zum Alltag und die jungen Leute müssen sich von den Eltern keine nervigen Sprüche anhören, wenn sie mal wieder „vor der Glotze hängen". In Japan und den USA sind Videospiele als Unterhaltungsform längst so normal wie ein Kinobesuch oder das Lesen eines Buches. Videospiele sind gesellschaftlich anerkannt. Hierzulande wird es dagegen immer noch als pädagogisch wertvoller erachtet, ein Buch zu lesen. Dabei haben auch Videospiele durchaus einen sinnvollen Nutzen. Man lernt je nach Spiel, Zusammenhänge zu erfassen, reaktionsschnell zu handeln oder – wie Bernd Fakesch im Interview erwähnte – mit Computern umzugehen und die Scheu vor elektronischen Geräten zu verlieren. Mal ganz davon abgesehen fördern Multiplayer-Games durchaus auch das Sozialverhalten. Natürlich darf man das Spielen nicht übertreiben und zum Eigenbrötler werden, eine größere gesellschaftliche Akzeptanz von Videospielen in Deutschland wäre aber meiner Meinung nach wünschenswert. Doch woran mag es überhaupt liegen, dass ausgerechnet ein so aufgeschlossenes Land wie Deutschland hier hinterherhinkt? Geben die Deutschen ihr Geld tatsächlich lieber für Urlaub oder Bücher aus? Was denkt ihr? Schreibt mir eure Meinung an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an: redaktion@n-zone.de

Jens Giese und Tommi Nissecke aus Lindau

Mike Lange aus Schwerin (Diesmal auch mit richtigem Namen)

Nicolai Diekmann aus Hameln

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

In der N-ZONE 05/2000 gab es erstmals eine Dolphin-Rubrik („Dolphin" war der Arbeitstitel des GameCube), die über sämtliche Fakten zum N64-Nachfolger informierte. Neuigkeiten gab es auch zu *Resident Evil Zero*, welches damals noch für das N64 angekündigt war. Während der Testteil mit *Battlezone: Rise of the Black Dogs*, *Tarzan*, *Hydro Thunder*, *NBA in the Zone 2000* und *Rat Attack* von eher durchschnittlichen Titeln dominiert wurde, glänzten im Vorschau-Bereich *Pokémon Gelb: Pikachu Edition*, *Turok 3: The Shadow of Oblivion* sowie *Zelda: Majora's Mask*. Die Deutschlandstarts wurden von *Pokémon Rot/Blau* dominiert.

VORSCHAU

N-ZONE 05/04 AB 06.04.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Hiroyuki Kobayashi

Hiroyuki Kobayashi ist 33 Jahre alt und der Produzent des Horror-Meisterwerks *Resident Evil 4*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Metal Gear Solid 3: Snake Eater für die PlayStation 2

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Snake ist einfach cool. Außerdem ist das ganze Szenario grandios.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Bros. (NES), *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (GameCube) und *Metroid Prime* (GameCube). Alle drei Titel haben mich einfach umgehauen und nicht mehr losgelassen, bis ich sie durchgespielt hatte.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Der GameCube rockt einfach. Und ich liebe diesen Controller.

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein neuer *The Legend of Zelda*-Teil ist ja schon unterwegs, also ist mein Wunsch bereits in Erfüllung gegangen. Ich freue mich riesig auf diesen Titel, zumal ich *The Legend of Zelda: The Wind Waker* geradezu verschlungen habe.

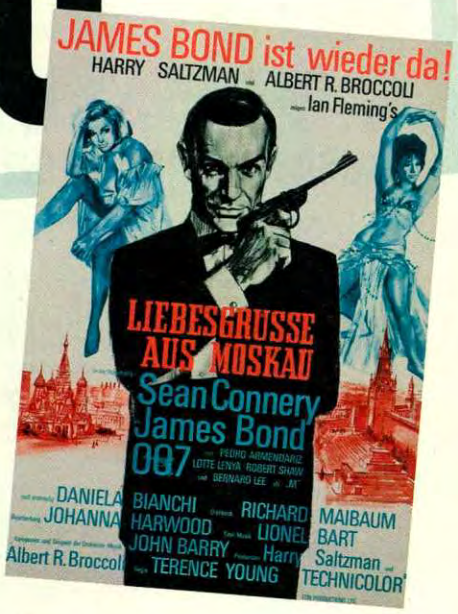
Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Super Mario Bros. für das Nintendo Entertainment System (NES) und *Street Fighter II* (Arcade) haben mich auf die schöne Welt der Videospiele aufmerksam gemacht. Seither stieg meine Faszination stetig.

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Action-Titel stehen bei mir hoch im Kurs. Allerdings muss der Titel über einen ordentlichen Umfang verfügen und dem Spieler einiges abverlangen.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Da gibt es keines.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Resident Evil 4 macht unglaublich viel Spaß. Jeder, der einen GameCube hat, muss einfach diesen Titel spielen. Sonst entgeht ihm eine unheimliche und intensive Spielerfahrung.

James Bond 007 Liebesgrüße aus Moskau



N-ZONE-Leser wissen mehr: In der nächsten Ausgabe enthüllen wir exklusiv das neue Bond-Spiel für den GameCube, das auf dem gleichnamigen Film basiert.

Baten Kaitos

Der GameCube bekommt Nachschub im Bereich Rollenspiele! In der nächsten Ausgabe unterziehen wir das vielversprechende Werk von Namco einem ausführlichen Test.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **VORSCHAU:** NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- **TEST:** RETRO ATARI COLLECTION
- **TEST:** KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES
- **TEST:** DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
- **TEST:** FIGHT NIGHT ROUND 2
- **TEST:** TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.